



COMMAG

09 - 13

TITELTHEMA

Geburtstag: 8 Jahre Commag

HOW-TO

Aktfotografie

HDR-Fotos mit Initiative

INTERVIEW

Die AgenZasBrothers

VORGESTELLT

Composings in Photoshop

Virtuelle Heft-CD

Die CD enthält **4 hochauflösende
Texturen** für deine Design-Projekte

Ich bin wieder da

Aus dem Urlaub zurück mit neuen Ideen



Was für ein toller Urlaub: Endlich mal so richtig erholt und trotzdem viel erlebt, wie man im Bild rechts sehen kann. Aber: Auch wenn ich im Urlaub war, ab und zu drehten sich natürlich die Gedanken um PSD-Tutorials.de.

Eine Idee war z. B.: Wie wäre es mit einem Aktivitätsverlauf, wo nicht nur auf der Startseite die neuesten Tutorials, Downloads & Video-Trainings stehen, sondern auch neu gestartete Contests? Dann mein Lieblingsthema: Wie wäre es mit wöchentlichen Webinaren? Noch paar andere Ideen hatte ich auch, aber ich will jetzt nicht zu sehr ins Detail gehen.

Worauf ich mich aber schon jetzt freue, ist die Mediale in Hamburg. Wir werden dort auch vertreten sein und ein paar Vorträge halten. Pascal zu WordPress, Matthias zu Photoshop und Stefan R. (unser Commag-Chefredakteur) verrät seine besten Tipps und Tricks zu Adobe InDesign. Die Mediale (www.mediale-hamburg.de) findet am 19. und 20. September statt. Gerne könnte man sich auch abends in einem netten Restaurant treffen und einen kleinen Stammtisch halten. Wer dann zufällig auch in Hamburg ist, kann mich gerne anschreiben. Und wer nicht da ist, dem kann ich schon jetzt eine hoffentlich gute Nachricht verkünden: Alle drei Vor-



Stefan

träge werden wir vorab als Webinar halten, sofern die Technik mitspielt.

Wir probieren gerade mehrere Webinar-Anbieter aus, wo wir dann selbstständig Vorträge halten können und der Raum mehr als nur 100 Teilnehmer zulässt. Sollte es bis zum 19. September doch nicht klappen, werden wir die Vorträge einfach danach halten, sobald die Technik steht.

Zum Schluss noch eine gute Neuigkeit: Immer mal wieder habe ich die Optimierung der Ansicht für Smartphones angekündigt. Doch jetzt ist es soweit. Wer sich PSD-Tutorials.de auf seinem Smartphone anschaut, wird endlich eine verbesserte Darstellung vorfinden. Das Forum ist dabei noch nicht inbegriffen, das folgt in den nächsten Monaten, weil hier leider mehr Arbeit notwendig ist, als gedacht war, da wir von vBulletin auf xenforo wechseln wollen, und dazu leider viele Scripte angepasst werden müssen.

Euer Stefan.



8 Jahre Commag 19



HDR-Workshop mal anders 41



Neues Training: Compositings in Photoshop 39

MAGAZIN

Editorial	02
8 Jahre Commag	19
Virtuelle Heft CD: Hochauflösende Texturen	66
Gossip	88
Team und Impressum	91

HOW-TO

Aktfotografie	26
HDR-Fotos mit Initiative	41
Gebrauchsanweisung für Neuland, Teil 1	53

VORGESTELLT

Panasonic Lumix DMC-LF1	07
Neues Training: Compositings in Photoshop	39
Recht für Grafiker und Webdesigner	51
Review: DPK-BootCamp	55
TEN-Collection: Sergio del Puerto	57

PORTAL

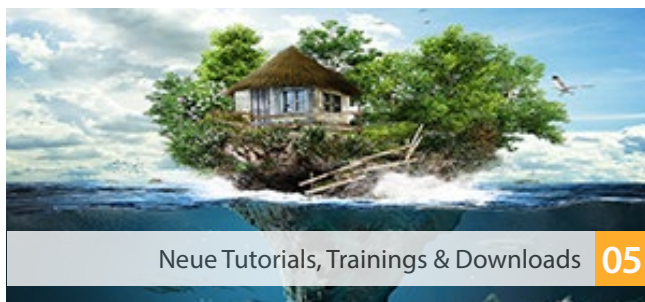
Community-News	04
Neue Tutorials, Trainings & Downloads	05
Fotorätsel	65

INTERVIEW

Die Organisatoren des WordPress-Day 2014	14
Blender-Stars: Die AgenZasBrothers	44

CONTESTS

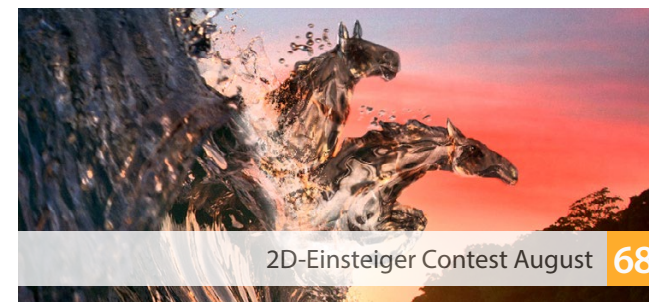
Alle Battles und Contests im letzten Monat	68
--	----



Neue Tutorials, Trainings & Downloads 05



Blender-Stars: Die AgenZasBrothers 44



2D-Einsteiger Contest August 68



Neue Trainings-Inhalte im Portal

Eine Auswahl der besten Tutorials, Video-Trainings und Downloads des letzten Monats



Photoshop

Retusche & Composing

- 34 Stunden Video-Training
- 120 Tutorials zu Retusche & Composing
- Insidertipps von Tom Krieger, Uli Staiger, Pavel Kaplun, Calvin Hollywood u.a.
- Geeignet ab Photoshop CS3

Jetzt Trailer ansehen!



Der Shop von
PSD-Tutorials.de

Das Erstellen atemberaubender Composings fasziniert dich?

Dann zögere nicht länger und wirf ein Blick auf dieses prall gefüllte DVD-Training. Zahlreiche Workshops und verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen für faszinierende Bilder warten auf dich! Bau dir deine Welt!



Panasonic Lumix DMC-LF1

In diesem Testbericht unseres Partners dkamera.de geht es um die Panasonic Lumix DMC-LF1 mit 1/1,7"-MOS-Sensor (12 MP), 7,1x-Zoom (28-200mm, F2,0-F5,9), 3,0"-LCD (920k), elektr. Sucher, WiFi



Die Kamera

Nach den erfolgreichen Modellen der LX-Serie stellt Panasonic mit der **Panasonic Lumix DMC-LF1** eine weitere Premium-Kompaktkamera vor. Diese soll trotz kompakter Abmessungen mit einem größeren Brennweitenbereich und gleichzeitig mit einer guten Lichtstärke überzeugen können. Dazu besitzt die Panasonic Lumix DMC-LF1 ein DC Vario-Summicon von Leica mit einem kleinstbildäquivalenten Brennweitenbereich von 28 bis 200 Millimeter (7,1-fach-Zoom) und eine maximale Blendenöffnung von F2,0 bis F5,9.

Damit ein derart großer Zoombereich in einem kompakten Gehäuse erreicht werden kann, kommen nur 0,3 Millimeter dünne asphärische Linsen zum Einsatz. Die Objektivkonstruktion besteht aus zehn Linsen in acht Gruppen – mit vier asphärischen Linsen, sieben asphärischen Oberflächen und einer ED-Linse.

Zur Bildaufnahme wird ein Bildsensor mit der bei Premium-Kompaktkameras üblichen Sensorgröße von 1/1,7 Zoll verwendet. Der MOS-Sensor löst 12,0 Megapixel (4.000 x 3.000 Pixel) auf und besitzt einen Sensorempfindlichkeitsbereich von ISO 80 bis ISO 12.800, das

Bildrauschen soll durch den Venus-Engine-Bildprozessor unterdrückt werden. Bei der Verschlusszeit erlaubt die **Panasonic Lumix DMC-LF1** minimal 1/4.000 Sekunde und maximal 250 Sekunden, der Fokus arbeitet mit bis zu 23 Messfeldern. Makro-Aufnahmen sind ab circa drei Zentimetern möglich.

Serienbilder speichert die Panasonic Lumix DMC-LF1 mit zehn Bildern pro Sekunde bei voller Bildauflösung, mit fünf Bildern pro Sekunde bei aktiviertem AF-Tracking und mit bis zu 60 Bildern pro Sekunde bei reduzierter Auflösung.

Als Display kommt ein 3,0 Zoll großer LCD-Monitor zum Einsatz, der über eine Antireflex-Beschichtung verfügt und 920.000 Subpixel auflöst. Neben dem Display besitzt die Panasonic Lumix DMC-LF1 als erste wirklich kleine Kompaktkamera auch einen elektronischen Sucher. Dieser stellt allerdings nur magere 200.000 Subpixel dar.





Neben den PSAM-Modi bietet die **Panasonic Lumix DMC-LF1** zwei Custom-Modi, diverse Szenenprogramme und 15 Kreativ-Filter. Eine schnelle Einstellung der Parameter ermöglicht unter anderem der Multifunktions-Objektivring.

Videos kann die Kompaktkamera in Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080 Pixel) mit 50 Halbbildern pro Sekunde im AVCHD-Format aufnehmen, im MP4-Format werden 25 Vollbilder pro Sekunde gespeichert.

Auch wer Bilder drahtlos übertragen will, wird bei der **Panasonic Lumix DMC-LF1** nicht enttäuscht. Sie besitzt ein Wi-Fi-Modul und kann zudem auch per Near Field Communication (NFC) senden. Damit kann die Kompaktkamera einerseits per Mobilgerät gesteuert werden, andererseits ist auch der vollautomatische Transfer der Bilder möglich. Wer die kabellosen Funk-

tionen der LF1 nutzen möchte, muss dafür die Panasonic Image App auf seinem Smartphone oder Tablet-PC installieren.

Mit Akku und Speicherkarte bringt die 10,3 x 6,2 x 2,8 Zentimeter große **Panasonic Lumix DMC-LF1** genau 192 Gramm auf die Waage. Sie soll ab Juni 2013 in den Farben Schwarz und Weiß im Fachhandel erhältlich sein. Der Preis wird noch bekannt gegeben.

Das Fazit zur Panasonic Lumix DMC-LF1

In unserem **Praxistest** liefert die Panasonic Lumix DMC-LF1 eine sehr überzeugende Leistung ab, die bis auf die etwas kleinen Tasten und den schwachen elektronischen Sucher kaum Angriffsfläche zur Kritik bietet. Kann sie im Labor ebenso überzeugen?

Die Laborergebnisse:

Beim Bildsensor hat sich Panasonic für ein 12 Megapi-

xel (4.000 x 3.000 Pixel) auflösendes Modell mit 1/1,7 Zoll Größe entschieden. Der High-Sensitivity-MOS-Sensor erlaubt dabei ISO-Empfindlichkeiten von 80 bis 6.400. Über die ISO-Erweiterung lassen sich zudem ISO 12.800 anwählen - alles bei voller Bildauflösung. Neben JPEG-Bildern kann die **Panasonic Lumix DMC-LF1 (Datenblatt)** aber auch RAW-Bilder (.RW2) speichern.

Im direkten Vergleich mit der Konkurrenz aus dem eigenen Hause oder mit der **Canon PowerShot S110 (Testbericht)** kann die Panasonic Lumix DMC-LF1 bei der **Bildqualität** überzeugen. Bei niedrigen ISO-Werten (80, 100 und 200) ist die Bildqualität gut, auch Details werden aufgelöst. Bei ISO 400 sinkt die Bildqualität nur leicht, ab ISO 800 dann stärker. Ab hier nimmt die Detailzeichnung etwas ab, ein Bildgrieseln wird sichtbar. Dieses verstärkt sich deutlich bei ISO 1.600

und ist dann nicht mehr zu übersehen. Einen sehr großen Verlust bei der Bildqualität muss man ab ISO 3.200 hinnehmen, Details werden dann nur noch schlecht aufgelöst. Noch höhere ISO-Einstellungen resultieren in kaum noch brauchbaren Bildern.

Bei Dunkelheit besitzen die Bilder der Panasonic Lumix DMC-LF1 bis ISO 200 eine gute Detailzeichnung, auch bei ISO 400 sind die Aufnahmen noch nicht allzu „verrauscht“. Dies trifft bei schlechten Lichtverhältnissen erst für ISO-Werte ab 800 und darüber zu.

Insgesamt erreicht die Panasonic Lumix DMC-LF1 somit eine **Bildqualität**, die auf dem klassischen Niveau der Premium-Kompaktkameras mit 1/1,7 Zoll Bildsensor liegt. Die Detailwiedergabe ist bei ausreichend Licht bis ISO 400 gut, bis ISO 800 akzeptabel

und je nach den eigenen Ansprüchen selbst bei ISO 1.600 noch ausreichend für einige Situationen. Bei weniger Licht müssen erst ab ISO 800 deutliche Abstriche bei der Bildqualität gemacht werden.

Die **Geschwindigkeitswerte** der Panasonic Lumix DMC-LF1 sind durchweg überzeugend. Die Serienbildrate ist mit zehn Bildern pro Sekunde in jedem Bildformat hoch. Die Bildserie liegt dabei bei zehn Aufnahmen in Folge, wenn RAW-Bilder oder gleichzeitig RAW- und JPG-Bilder gespeichert werden, und bei zwölf Aufnahmen in Folge bei JPEG-Bildern. Sehr gut gefallen die mit 0,03 Sekunden kurze reine Auslöseverzögerung und die ebenfalls kurze reine Fokussierungszeit von 0,17 Sekunden. Am Teleende lässt sich der Autofokus zum Scharfstellen etwas länger Zeit, aber auch hier ist die LF1 schnappschusstauglich.

Die Einschaltzeit der Digitalkamera bis zur vollständigen Displayanzeige könnte durchaus noch kürzer ausfallen, geht mit 2,87 Sekunden aber noch in Ordnung. Deutlich weniger Zeit wird mit 1,89 Sekunden für die erste Bildaufnahme nach dem Einschalten der Kamera benötigt.

Die Arbeitsgeschwindigkeit der Panasonic Lumix DMC-LF1 ist insgesamt somit als gut bis sehr gut zu bewerten.

Bei der **Farbwiedergabe** schlägt sich die LF1 gut. Alle Werte liegen relativ nahe des Sollwertes, in der Praxis gibt es daher keine Probleme bei der Wiedergabe von Farben.

Die Bildstabilisierung übernimmt bei der Panasonic Lumix DMC-LF1 ein **optischer Power O.I.S.-Bildstabilisator**, der im Test scharfe Aufnahmen bei maximaler Brennweite auch noch mit etwa 1/15 bis 1/20 Sekunde ermöglichte. Damit kann er rund drei bis vier



Blendenstufen ausgleichen und arbeitet somit überdurchschnittlich gut. Auch bei Videos kann er Verwacklungen sichtbar verringern. Ausschalten lässt er sich nur im Foto-Modus, Videos werden dagegen immer stabilisiert.

Die Optik der Panasonic Lumix DMC-LF1 stammt von Leica (DC Vario-Summicon) und deckt einen Kleinbildäquivalenten Brennweitenbereich von 28 bis 200 Millimeter ab.

Der Weitwinkel kann dabei mit einer lichtstarken Offenblende von F2 glänzen, bei 200 Millimeter werden allerdings nur noch F5,9 erreicht. Blendenverlauf: Bis etwa 42 Millimeter steht eine Blendenöffnung von F2,8 zur Verfügung, ab 65 Millimeter von F4,1. Mit F5 muss man sich ab etwa 107 Millimeter begnügen. Abgeblendet werden kann bei jeder Brennweite auf F8.

Die **Abbildungsleistung** des 7,1-fach-Zooms ist klassenüblich. An den Bildrändern kann im Weitwinkel ein stärkerer Abfall erkannt werden, wirklich problematisch fällt dieser aber noch nicht aus. Die Verzeichnung und die Randabschattung werden kameraintern gut korrigiert, auch chromatische Aberrationen fallen nicht wirklich auf. Im Telebereich fällt die Bildschärfe zu den Rändern hin nicht mehr ab, dafür zieht sich allerdings eine etwas stärkere Unschärfe durch die rechte Bildhälfte.

Das Fazit:

Mit der Lumix DMC-LF1 hat Panasonic eine Alternative für all diejenigen vorgestellt, denen eine [Panasonic Lumix DMC-LX7 \(zum *dkamera.de*-Testbericht\)](#) zu groß und schwer ist und die auch ohne ein sehr lichtstarkes Objektiv leben können.

Für diese Zielgruppe ist die LF1 ohne Frage eine gute Wahl, denn die Premium-Kompaktkamera ist ein durchdachtes und leistungsfähiges Kamera-Modell mit vielen guten Features. Das 7,1-fach-Zoom deckt mit 28 bis 200 Millimetern den wichtigsten Brennweitenbereich ab und besitzt im Weitwinkel eine lichtstarke Blendenöffnung von F2. Damit lässt sich die Sensorempfindlichkeit zumindest im Weitwinkel länger niedrig halten. Zudem besitzt sie mit einem 1/1,7 Zoll großen Bildsensor einen etwas größeren Chip und erreicht dadurch auch bei mittleren ISO-Werten eine gute Bildqualität. Das alles wurde wohlgedacht in einem wirklich kompakten und leichten Kameragehäuse verpackt.

Dass das Gehäuse wirklich klein ist, hat natürlich auch einen Einfluss auf die Tasten, denn diese sind größtenteils doch sehr klein gehalten und lassen sich daher teilweise nicht ganz optimal bedienen. Besser gefallen



hier der Objektivring, die Fn-Taste und das rückseitige Einstellrad.

Belichtungsprogramme bietet die [Panasonic Lumix DMC-LF1 \(Hands-On-Video\)](#) viele, auch die Einstellungsmöglichkeiten im Menü geben keinen Anlass zur Kritik. Überzeugen kann zudem das 3,0 Zoll große und mit 920.000 Subpixel hochauflösende Display, das neben einer guten Detailwiedergabe in jede Richtung auch sehr große Einblickwinkel erlaubt.

Die Integration des elektronischen Suchers hätte ein Sonderlob verdient, denn damit könnte man unabhängiger vom Display sein. Leider ist der elektronische Sucher nur äußerst gering aufgelöst und seine Darstellungsqualität mit 200.000 Subpixel alles andere als eine Freude. Außerdem muss jedes Mal manuell zwischen Sucher und Display per Taste gewechselt werden. Bei der *Arbeitsgeschwindigkeit* schlägt sich die Panasonic Lumix DMC-LF1 gut bis sehr gut. Neben einer kurzen Auslöseverzögerung und Fokussierungszeit kann sich auch die Serienbildaufnahme mit zehn Bildern pro Sekunde für zehn bis zwölf Aufnahmen in Serie sehen lassen. Am Ende sind außerdem die WiFi-Funktionalität (WLAN und NFC) und die Möglichkeit der RAW-Aufnahme positiv zu erwähnen.

Wer eine wirklich kompakte Digitalkamera sucht, dabei aber auf einen größeren Zoombereich, eine gute Bildqualität, manuelle Einstellungsmöglichkeiten und die Aufnahme im RAW-Format nicht verzichten will, ist bei der *Panasonic Lumix DMC-LF1 (Praxis)* goldrichtig. ■



dkamera
PANASONIC LUMIX DMC-LF1

Kauftipp

★★★★★

07/2013 dkamera.de

dkamera
PANASONIC LUMIX DMC-LF1

Allround-Tipp

07/2013 dkamera.de

PANASONIC LUMIX DMC-LF1

TESTURTEIL

gut

90,06%

Bildqualität:	★★★★★
Geschwindigkeit:	★★★★★
Funktionen:	★★★★★
Technik:	★★★★★
Bedienung:	★★★★★

dkamera
DAS DIGITALKAMERA-MAGAZIN

Panasonic Lumix DMC-LF1

mit 1/1,7"-MOS-Sensor (12 MP), 7,1x-Zoom (28-200mm, F2,0-F5,9), 3,0"-LCD (920k), elektr. Sucher, WiFi

- ✓ Sehr gute Bildqualität & hohe Auflösung bei ISO 100-200, auch ISO 400-800 noch sehr gut
- ✓ Gute Bildqualität im hohen ISO-Bereich (ab ISO 1.600)
- ✓ Gut verarbeitetes und griffiges Kamera-Gehäuse
- ✓ Hochauflösendes 3,0 Zoll großes, dreh- und schwenkbar gelagertes Display (1.040.000 Subpixel)
- ✓ Sehr präzise und empfindliche, kapazitive Touchscreen-Oberfläche mit Multitouch-Unterstützung
- ✓ Touchscreen: Fokussierung und - wenn gewünscht - Auslösung per Fingerdruck am LCD
- ✓ Gute Bildqualität für eine Kompaktkamera (etwa klassenüblich im Bereich 1/1,7"-Bildsensor)
- ✓ Im Weitwinkel lichtstarkes 7,1-fach-Zoom mit 28 bis 200 Millimeter KB-Brennweite
- ✓ Mit 28mm gut ausgestatteter Weitwinkelbereich
- ✓ Nur 190g leichtes, gut verarbeitetes und sehr kompaktes Kameragehäuse
- ✓ Die Digitalkamera liegt akzeptabel in der Hand
- ✓ Sehr hohe Bildrate im Serienbildmodus (im Labor: 10 Bilder/Sek. für bis zu 12 Bilder in Folge)
- ✓ Schnappschusstauglich: schneller Autofokus, sehr kurze Auslöseverzögerung
- ✓ Viele Einstellungsmöglichkeiten

- ✓ Objektivring kann mit bestimmten Funktionen belegt werden (Details siehe Praxistest)
- ✓ Fn-Taste kann mit bestimmten Funktionen belegt werden (siehe ebenfalls Praxistest)
- ✓ Direkter Zugriff über Tasten und Wahlräder auf wichtige Einstellungen
- ✓ Voll- und Halbautomatiken vorhanden
- ✓ Manueller Belichtungsmodus vorhanden
- ✓ Individuell konfigurierbare Aufnahmemodi
- ✓ Viele Kreativ- und Szenenmodi (HDR, „Expressiv“, „Retro“, ...)
- ✓ Sehr effektiver optischer Bildstabilisator, besser als bei Konkurrenzmodellen
- ✓ Hochauflösendes 3,0 Zoll großes Display mit 920.000 Subpixeln und großen Einblickwinkeln
- ✓ Elektronischer Sucher vorhanden (siehe auch Contra)
- ✓ Guter Makro-Modus (ab ca. 3cm Motivabstand)
- ✓ Aufnahme im RAW-Bildformat möglich (ebenso natürlich JPEG+RAW)
- ✓ Eingeschränkt brauchbarer 3D-Modus vorhanden
- ✓ Full-HD-Videoaufnahme mit 50 Halbbildern pro Sekunde (1080i50) möglich
- ✓ Gute bis sehr gute Bildqualität im Video-Modus



(siehe dazu unsere zwei Beispielvideos)

- ✓ Optisches Zoom während der Videoaufnahme möglich (verlangsamt und leise)
- ✓ Präzise Fokussierung während der Videoaufnahme ohne „Pumpen“
- ✓ Stereomikrofon: Gute Tonqualität im Video-Modus
- ✓ Die Kamera ist sehr gut für Reisen geeignet
- ✓ Alle von uns getesteten Speicherkarten bis 128 GByte Größe waren im Test kompatibel
- ✗ Der elektronische Sucher ist viel zu gering aufgelöst (200.000 Subpixel)
- ✗ Einige Tasten könnten etwas größer ausfallen

Digitalkamera Testberichte

 Canon
 -- bitte wählen --

- ▶ Digital IXUS 110 IS
- ▶ Digital IXUS 300 HS
- ▶ Digital IXUS 870 IS
- ▶ Digital IXUS 980 IS
- ▶ EOS 40D
- ▶ EOS 500D
- ▶ EOS 50D
- ▶ EOS 550D
- ▶ EOS 5D Mark II
- ▶ EOS 600D
- ▶ EOS 60D
- ▶ EOS 650D
- ▶ IXUS 1100 HS
- ▶ IXUS 510 HS
- ▶ PowerShot A2000 IS
- ▶ PowerShot G1 X
- ▶ PowerShot G10
- ▶ PowerShot G11
- ▶ PowerShot G12
- ▶ PowerShot G15
- ▶ PowerShot G9
- ▶ PowerShot S110
- ▶ PowerShot S90
- ▶ PowerShot S95
- ▶ PowerShot SX1 IS
- ▶ PowerShot SX200 IS
- ▶ PowerShot SX210 IS
- ▶ PowerShot SX230 HS
- ▶ PowerShot SX260 HS
- ▶ PowerShot SX30 IS
- ▶ PowerShot SX40 HS

Neue Datenblätter

- Nikon D5200
- Nikon 1 V2
- Casio Exilim EX-ZR1000
- Casio Exilim EX-H50
- Leica S
- Leica M
- Leica M-E

[Startseite](#) » [Testbericht Übersicht](#) » [Canon](#)

Canon Testberichte

Alle nachfolgenden Testberichte wurden in unserem hauseigenen Testlabor erstellt und werden hier nach dem Erstellungszeitpunkt des Testberichts ausgegeben. Die neuesten Testberichte befinden sich weiter oben.

Aktuelle Testberichte aus dem Jahr 2012

CANON
POWERSHOT S110
TESTURTEIL
gut
 87,77%

 Bildqualität: ★★★★★
 Geschwindigkeit: ★★★★★
 Funktionen: ★★★★★
 Technik: ★★★★★
 Bedienung: ★★★★★
CANON
POWERSHOT G15
TESTURTEIL
gut
 88,67%

 Bildqualität: ★★★★★
 Geschwindigkeit: ★★★★★
 Funktionen: ★★★★★
 Technik: ★★★★★
 Bedienung: ★★★★★
CANON
EOS 650D
TESTURTEIL
gut
 88,37%

 Bildqualität: ★★★★★
 Geschwindigkeit: ★★★★★
 Funktionen: ★★★★★
 Technik: ★★★★★
 Bedienung: ★★★★★
CANON
IXUS 510 HS
TESTURTEIL
befriedigend
 75,37%

 Bildqualität: ★★★★★
 Geschwindigkeit: ★★★★★
 Funktionen: ★★★★★
 Technik: ★★★★★
 Bedienung: ★★★★★
CANON
POWERSHOT SX260 HS
 Bildqualität: ★★★★★
 Geschwindigkeit: ★★★★★
 Funktionen: ★★★★★
 Technik: ★★★★★
 Bedienung: ★★★★★
CANON
POWERSHOT G1 X
 Bildqualität: ★★★★★
 Geschwindigkeit: ★★★★★
 Funktionen: ★★★★★
 Technik: ★★★★★
 Bedienung: ★★★★★

Testberichte aus dem Jahr 2011

CANON
POWERSHOT SX40 HSCANON
IXUS 1100 HSCANON
POWERSHOT SX230 HS

Top Testberichte

Neueste Testberichte

- Canon PowerShot S110
- Canon PowerShot G15
- Samsung EX2F
- Canon EOS 650D
- Panasonic Lumix DMC-LX7
- ▶ Weitere Testberichte

Digitalkamera Newsletter

Buchempfehlung



Die Fotoschule in Bildern:
Aktfotografie
★★★★★
für 29,90€ bei Amazon

Digitalkamera Forum

- ...und dann kam die Sonne

Du willst mehr erfahren?
Besuche unseren Partner www.dkamera.de im Internet.

Schröder

▶ weiter

Digitalkamera Umfrage

Wann wollen Sie Ihre
(nächste) Digitalkamera
kaufen?

WordPress Day 2014

WordPress-Nutzer und jene, die es noch werden wollen, sollten sich den 17. Mai 2014 schon mal vormerken. Denn an diesem Tag findet erstmalig der WordPress-Day statt. Im Folgenden findet ihr alle Fakten und Informationen zum ersten „wpday 2014“.



„wpday 2014“, oder WordPress Day 2014 - so nennt sich die dieses Jahr erstmalig in Aachen stattfindende Veranstaltung rund um die Webblog-Software WordPress. Die Tagesveranstaltung soll jedoch nicht nur einmalig stattfinden, sondern sich als jährliches Event im Rheinland rund um dieses Thema etablieren. Ins Leben gerufen wird diese Veranstaltung von den beiden IT-Spezialisten Matthias Kreidler und Patrick Gabbert. Damit wollen die beiden eine Lücke schließen und eine Informationsplattform rund um WordPress in ihrer Umgebung schaffen.

Der erste WordPress Day findet am 17. Mai 2014 im Aachener Technologiezentrum am Europaplatz statt. Ge-



prägt von internationalem Flair und einer sehr guten Verkehrsanbindung, stehen hier am Veranstaltungstag insgesamt 300 Teilnehmerplät-

ze zur Verfügung. Von ausgewählten Referenten wird dort, aufgeteilt auf zwei Seminarräume, den Teilnehmern neues Wissen rund um das CMS WordPress vermittelt. Die Veranstaltung richtet sich an Anfänger mit ersten Kenntnissen, aber auch an Fortgeschrittene Anwender, die mit WordPress schon länger arbeiten. In ein- bis zweistündigen Vorträgen erfahren die Teilnehmer spannende Neuigkeiten aus einem breiten Themenspektrum über die Webblog-Software (siehe rechts). Die Veranstaltung soll neben den Vorträgen auch den passenden Rahmen zum fachlichen Austausch und zum Knüpfen neuer Kontakte bieten.

Neben den stattfindenden Vorträgen und dem Dialog mit anderen Besuchern können sich die Teilnehmer auch auf eine Verlosung zum Ende der Veranstaltung freuen. Ebenso erhält jeder Teilnehmer eine Geschenktüte mit einer CD aller Vorträge sowie eine PSD-Tutorials.de-*Selection-DVD*. Und dass für das leibliche Wohl den gesamten Tag über gesorgt ist, sei hier nur am Rande erwähnt. Tickets für dieses Event und auch noch ausführlichere Informationen findet ihr unter www.wpday.de

Themen und Referenten der Veranstaltung

- **WordPress Boosting**
mit Andreas Pörtner
- **Redaktionelles Arbeiten mit WordPress**
mit Vladimir Simovic
- **Plug-Ins intensiv – was man beachten sollte!**
mit Patrick Niehsen
- **Rechtsfragen rund um WordPress**
mit Jens Ferner
- **Einstieg in die Theme-Programmierung**
mit Axel Sixt
- **WordPress gegen Angriffe absichern**
mit Horst Gräbner
- **WordPress-Optimierung**
mit Axel Sixt
- **Das soziale WordPress**
mit Stefan Müller-Dürholt
- **Erfolgreiches Corporate Blogging**
mit Alexander Plaum

Die wpday-Erfinder im Interview



Auf der vorherigen Seite haben wir euch einige wertvolle Informationen zum WordPress Day 2014 geliefert. Doch damit nicht genug. Um euch den „wpday 2014“ ein wenig schmackhafter zu machen, haben wir Kontakt mit den Organisatoren Patrick Gabbert und Matthias Kreidler aufgenommen und ein durchaus interessantes Interview geführt.

■ **Commag:** Hallo Patrick, hallo Matthias, schön, dass ihr uns heute hier in einem kleinen Interview Rede und Antwort steht und uns einen kleinen Einblick in euer Vorhaben für das nächste Jahr, den „wpday 2014“, gebt.

Patrick & Matthias: Gern, wir freuen uns über das Interview mit dem Commag.

■ **Commag:** Ihr seid ja die Organisatoren dieser Tagesveranstaltung, bei der es um das Thema WordPress geht. Könnt ihr all unseren Lesern, die nichts mit dem Begriff anzufangen wissen, kurz erklären, worum es sich bei WordPress handelt?

Patrick: WordPress ist die am weitesten verbreitete OpenSource-Lösung zur Erstellung und Verwaltung von Blogs und Websites. Die Software zeichnet sich durch eine einfache Installation und Nutzungsmöglichkeit sowie eine hohe Bedienerfreundlichkeit und Anpassungsfähigkeit an individuelle Anforderungen aus.



■ **Commag:** Die meisten Commag-Leser werden ja noch recht wenig über euch wissen. Könnt ihr unserem Publikum kurz erzählen, wer sich hinter den „Machern“ dieses Events versteckt?

Patrick: Mein Name ist Patrick Gabbert und ich bin im Jahr 1985 in der Eifel geboren. Ich habe mich schon immer für PC und insbesondere auch Webdesign & Webentwicklung interessiert. Nach meiner Ausbildung und einigen Jahren in Festanstellung bin ich jetzt seit 2010 selbstständig. Mit Sitz in Roetgen bei

Die Medienagentur **kreidler media** bietet seit 2009 ein breites Leistungsspektrum in den Segmenten Werbung, PR, Vermarktung und Vertriebsunterstützung. Zahlreiche Kunden aus unterschiedlichen Branchen schätzen eine schnelle und vertrauensvolle Auftragsabwicklung, die vor dem Hintergrund des gewünschten Ziels individuell genauestens geplant wird.



Matthias Kreidler

Als Full-Service-Dienstleister bietet **pga Information Technology** einen umfassenden Service in den Bereichen Webdesign & Webentwicklung, Entwicklung von CI/CD, Gestaltung von Werbematerialien sowie IT-Beratung & IT-Support.



Patrick Gabbert

Aachen biete ich mit meiner Firma „pga“ Information Technology einen Full-Service in den Segmenten Webdesign & Webentwicklung sowie IT-Beratung & IT-Support an. In den vergangenen Jahren habe ich bereits sehr viele verschiedene Projekte mit WordPress realisiert und war von Anfang an begeistert von diesem System.

Ich freue mich, wenn wir einige Commag-Leser auf dem „wpday 2014“ begrüßen können.



© AGITmbH

Matthias: Mein Name ist Matthias Kreidler, Jahrgang '74. Mich hat schon immer die Kreativbranche fasziniert. In 2009 habe ich mich mit „Kreidler media“ in den Bereichen Werbung, PR und Vertriebsunterstützung selbstständig gemacht. „Kreidler media“ zeichnet ein breites Leistungsspektrum aus: Erstellung von PR-Meldungen, Imagebroschüren, Produktionskonzepte für Hörbücher, Werbezeitenvermarktung und vieles mehr. Bei Online-Projekten wie z.B. unserem Portal www.postbranche.de, einem News-Portal im Bereich des liberalisierten Postmarkts, spielt WordPress eine wichtige Rolle, es ist meines Erachtens das CMS-System schlechthin. Ich freue mich ebenfalls wie Patrick auch auf Commag-Leser, die den „wpday“ besuchen.

■ **Commag:** Neben deutschlandweiten Meet-Ups oder dem ein oder anderen Vortrag sind ja hierzulande WordPress-Veranstaltungen noch recht rar. Wie kam es zu der Idee, solch ein Event auf die Beine zu stellen?

Matthias: Auf unserer Suche nach einem WordPress-Event in unserer Umgebung wurden wir leider nicht fündig. Da wir uns beide intensiv mit WordPress beschäftigen, wollten wir auch für andere Anwender und Interessierte eine Lösung schaffen, um Informationen rund um die Software zu erhalten. Hier wurde dann die Idee zum „wpday“ geboren.

■ **Commag:** Bei WordPress handelt es sich ja um eine leicht zu bedienende Websoftware. Welche Zielgruppe soll eure Veranstaltung ansprechen und welche Voraussetzungen und/oder Equipment sollten denn die Teilnehmer mitbringen?

Matthias: Als Zielgruppe haben wir Anfänger mit ersten Kenntnissen, aber auch Fortgeschrittene im Fokus, die ihren Wissensradius erweitern möchten. Es geht primär um Menschen, die beruflich mit WordPress z.B. in Agenturen arbeiten und die aus erster Hand spannende Neuigkeiten in den verschiedensten Facetten der Software erhalten möchten.

■ **Commag:** Den Teilnehmern der Veranstaltung wird ja einiges geboten. Neben den verschiedenen Vorträgen in zwei Räumen kann sich jeder Teilneh-

mer auf eine Geschenktüte freuen oder sogar über einen Gewinn bei einer Verlosung zum Ende der Veranstaltung. Gibt es ein Highlight des Tages, auf das ihr euch besonders freut?

Patrick: Wir hoffen, dass der „wpday“ insgesamt zu einem Highlight wird und sich als WordPress-Veranstaltung im Rheinland etablieren kann. Natürlich freuen wir uns, viele neue Kontakte zu knüpfen und mit dem „wpday“ eine Basis für den Austausch rund um WordPress bieten zu können.

■ **Commag:** Auf der Veranstaltungs-Website findet man neben dem genauen Programmablauf und den Referentenvorstellungen sogar schon den Speiseplan des Tages. Man könnte denken, die Vorbereitungen für das Event sind schon komplett abgeschlossen, oder gibt es doch noch einiges zu organisieren?

Patrick: Zu organisieren gibt es noch jede Menge. Aktuell sind wir mit weiteren Medienpartnern und Sponsoren im Kontakt. Auch das Marketing für den „wpday“ fängt ja gerade erst richtig an. Arbeit gibt es also noch reichlich.

■ **Commag:** Als Referenten sucht man euch beide ja vergebens auf dem geplanten Programm. Wird sich daran noch etwas ändern oder haltet ihr eher die Zahnräder im Hintergrund am Laufen?

Matthias: Nun, wir sind eher die Anwender und

wollen uns auf die Organisation konzentrieren, und da gibt es jede Menge zu tun.

■ **Commag:** Ihr haltet im Aachener Technologiezentrum 300 Plätze, in zwei verschiedenen Räumen, bereit. Könnt ihr denn jetzt schon erahnen, wie viele Besucher am Veranstaltungstag kommen werden?

Patrick: Die Anmeldung hat ja erst vor Kurzem begonnen und es vergeht noch über ein halbes Jahr bis zur Veranstaltung. Daher ist es zum jetzigen Zeitpunkt schwierig, eine Abschätzung zu geben. Wir hoffen natürlich, dass unsere erste Veranstaltung gut besucht wird und wir den wpday als jährliches Event etablieren können.

■ **Commag:** Es ist ja jetzt noch über ein halbes Jahr hin, bis der „wpday 2014“ über die Bühne geht. Gibt es dennoch schon Ideen oder sogar einen Plan, ob dieses Event weitergeführt wird oder wartet ihr für weitere Pläne bis nach der Veranstaltung ab?

Matthias: Wie Patrick schon sagt, ist es unser Ziel, dass der „wpday“ sich hier in der Region fest als WordPress-Event etabliert. Das hängt natürlich davon ab, welche Resonanz die Erstveranstaltung bringt.

■ **Commag:** Wer sich für eure Tagesveranstaltung das Wochenende freihält, hätte dann noch den Sonntag Zeit, um das Event im Dreiländereck Revue passieren zu lassen. Habt ihr als Einheimische Tipps, was die Teilnehmer abseits des „wpday 2014“ in und um Aachen erleben können?



© pressmaster - fotolia.com

Matthias: Aachen mit seinem wunderschönen Dom sollte man sich, wenn man hier noch nicht war, auf jeden Fall anschauen. Die Innenstadt bietet jede Menge Möglichkeiten, um einen wunderschönen Tag zu verbringen. Und nur ein paar Autominuten entfernt steht z.B. der Balduin-Turm auf dem holländischen Vaalserberg am 3-Länder-Eck, hier hat man einen herrlichen Ausblick über Deutschland, Belgien und die Niederlande.

Patrick: Aachen bietet sehr viel, aber auch die direkt angrenzende Eifel hat eine Vielzahl von Ausflugszielen. Vom Eifelsteig bis zur Ravelroute - der Rursee, der

Nationalpark Eifel und das Hohe Venn sind nur einige der zahlreichen Möglichkeiten für einen gelungenen Event-Ausklang.

■ **Commag:** Vielen Dank euch beiden für das Interview. Wessen Interesse jetzt geweckt wurde, kann gern noch die Website www.wpday.de besuchen und sich dort noch ausführlicher über das Event informieren. Ich wünsche euch und der Veranstaltung viel Erfolg und hoffe, dass wir öfter von euch hören werden, spätestens zum „wpday 2015“.

Patrick, Matthias: Vielen Dank an das Commag für das Interview. ■



17. Mai 2014

Technologiezentrum am Europaplatz | Aachen

**Die Fachveranstaltung
zum Thema WordPress im Rheinland**



Neue Trainings
Photoshop Lightroom, CINEMA 4D und Jitsi Max



Neues Release: CorelDRAW X6
Die Software und das Training



Typo-Tools
Wie Design immer wieder korrekieren



Titelthema
Card vs. Adobe - warum Corel sich nicht...



Titelthema
Beauty Retusche in Adobe Photoshop Lightroom



Gossip
Alle Gewinner der DVD - Punkte: Aktion



Vorgestellt
3D-Cover, Silhouetten Fotografie



Interviews
Eduardo da Vinci, ackermannen



Titelthema
Rückblick auf die PUBCON



How-to
Das Cover-Composing, Chirisa di Santa Maria



COMMAG
04 | 13



Interview
Philip Düringer und Wolf Egner



Titelthema
Die Touch-App Adobe Proto vorgestellt



COMMAG
08 | 12



Interview
Matthias Schwaighofer & Peter Becker



Titelthema
Windows 8 und Sculpting in C4D



How-to
Twitter Bootcamp, Bildbearbeitungseffekte



COMMAG
06 | 12



Warum After Effects?
Philip Senecheta erzählt es dir



Vorgestellt
Wacom Cintiq 24HD & CINEMA 4D-R13-Training



Vorgestellt
CINEMA 4D Video-Training - Tipps & Tricks



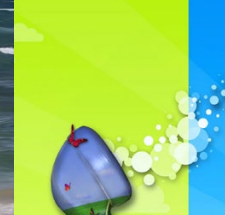
Neue Trainings
Journalist 2.5 und Photoshop CS6



How-to
Büchli-Effekte, Rauch und Salat fotografieren



Vorgestellt
WOT-Plug-in für mehr Schutz



Titelthema
WordPress Video-Training Vol. 2

How-to
Das Cover-Composing, Emotionen in der Fotografie

Interview
Calvin Hollywood, Anselm Hannemann

PSD-TUTORIALS.de
COMMAG SEPTEMBER 2009
Online-Magazin für Bildbearbeitung

Titelthema
InDesign CC & Illustrator CC

How-to
Das Cover-Composing, Emotionen in der Fotografie

Acht unglaubliche Jahre!



Die endlose Zahl 8 - acht Jahre Commag, Wahnsinn! Doch halt! Was ist hier passiert? Wer aufmerksam beobachtet, wird feststellen, dass die erste Ausgabe unseres Commags im August 2005 erschienen ist. Nun ist ja schon September, warum also ein „verspätetes“ Jubiläum? Diese Frage werde ich euch im Laufe des Textes beantworten. Es folgt eine kleine Zeitreise. Von Stefan Riedl.



Stefan



„Mit der Gewissenhaftigkeit eines Schweizer Uhrwerks erscheint seit sieben Jahren Monat für Monat das Commag - ohne Unterlass. Für ein kostenloses Online-Magazin ist ein siebenjähriges Jubiläum schon selten. Das soll Anlass sein, einmal zurückzuschauen...“

Mit diesen Worten läutete Matthias im August letzten Jahres den siebten Geburtstag unseres Commags ein. Nun hat unser Projekt, das mittlerweile gar nicht mehr so klein ist, sein achties Lebensjahr also vollendet und wie es sich an Geburtstagen gehört, sprechen wir ein herzliches **„Happy Birthday“** aus - liebes Commag! Da ich dieses Jahr die Ehre habe, den Artikel zum Jubiläum schreiben zu dürfen (Matthias hat Urlaub), möchte ich gerne auszugsweise und gekürzt einige Textpassagen seiner Inhalte wiedergeben.

Matthias' Erzählweise ist wirklich sehr charmant, vor allem die Anfänge des Online-Magazin für Bildbearbeitung, Webdesign und Co. sind wirklich spannend zu lesen! Aus meinem Mund, oder besser gesagt meiner Tastatur würden sie vermutlich nur halb so interessant wirken. Und auch wenn es dem ein oder anderen gestandenen Communitymitglied vorkommt wie das

Hochzeitsvideo der Eltern, das man sich zum Abertausenden Mal im Kreise der Familie ansehen muss, so gibt es dennoch einen entscheidenden Unterschied: Dieses Mal ist das „Hochzeitsvideo“ kommentiert ;-). Legen wir also gemeinsam los, denn so beschreibt Matthias die Anfänge. Ich drücke einfach mal auf „Play“ ▶

Der Anfang ist die Hälfte des Ganzen

„Wie heißt es so schön: Jedem Anfang wohnt ein Zauber inne. Was vielleicht für die Liebe zutrifft, stimmt bei unserem Commag leider nicht. Die einzige Magie in unserem Anfang lag darin, überhaupt eine Erstausgabe auf die Beine gestellt zu haben.“

Bereits im Mai 2005, also etwa nach 14 Monaten unseres Communitybeginns, wurde ein Thread im Forum vom damaligen User Martin-March eröffnet, der die Idee einer Communityzeitschrift hatte. Dort sollten dann News von der Community und von der Grafikszenen, Galeriebilder und Tutorials und noch viel mehr enthalten sein. Das Cover könnte bei einem der zu dieser Zeit aktuellen Freestyle-Classics-Battles entworfen

werden. Ergo: Eine Zeitschrift von Mitgliedern für Mitglieder. Die User fanden die Idee ganz gut. Stefan und ich waren auch nicht abgeneigt, gleichwohl wir die Vorahnung hatten, wer die Communityzeitschrift organisieren würde. Einige User meldeten sich freiwillig, bei dem Vorhaben zu unterstützen. ►► ... Nach über sechs Seiten Diskussionen zum Thema meldete sich dann Stefan, dass die Communityzeitschrift als Ersatz für die bisherigen Newsletter fungieren soll und auf jeden Fall kostenlos abrufbar sein würde. Eine große Frage war erst mal, wie das Kind denn aussehen soll: Dateiformat, Größe, Mehrfarbigkeit, Layout und Design, Schriftarten etc. Wir einigten uns erst mal darauf, dass das ideale Format das PDF-Format darstellt. Doch weil keiner Adobe InDesign **II damals noch in der Version 2.0** ► kennt geschweige denn hat, dachten wir erst mal an Word als Umsetzungsprogramm.

Und weiter: Wie soll es denn heißen? Schwierige Frage. Das weiß jeder, der selbst einem Wunschkind einen Namen geben soll. Einige Vorschläge waren: Graphic Magazine, Monster Graphic Magazine, Gossip, GFX-Zeitschrift. Woohah brachte dann - mit der Bitte, sie nicht zu steinigen - den Vorschlag des ComMag für Communitymagazin.

Wir wollten die Detailfragen in einem Chat klären. Zum Chattermin tauchten aber nur 3 Leute auf. Wir Admins drückten uns. Es gab im Thread nur noch Chaos, sodass wir jetzt erst mal eine To-Do-Liste machen und die bisherigen Stimmen und Meinungen zusammenfassen wollten. Es ging weiter im nächsten Thread „PSD-Com part one“. Stefan machte sich dort noch einmal da-

für stark, das PDF-Mag mit Adobe InDesign zu erstellen. Er selbst habe schon Erfahrungen damit sammeln können und für professionelle Anwendungen sei dieses für uns noch unbekannte Programm ideal. Stefan machte dann auch noch ein Tutorial zur Anwendung von Adobe InDesign – aus meiner heutigen Sicht war das nix, aber es hat uns damals ungemein geholfen. Weitere Chats und Team-Speaks, die wir vereinbart haben, gingen voll in die Hose. Nichtsdestotrotz wurde Martin-March zum Leiter des Teams ernannt und schaffte es, die erste Ausgabe zu organisieren. So wurde die Entstehung des ersten Covers in einem Contest ausgerufen, indem sich der User Multimediarts durchsetzen konnte. Ich wollte auch noch eine eigene Kategorie im Commag, wo ich ein bisschen über die Dinge sinnieren kann. In weiser Voraussicht, wo das mal hinführt, gab Martin dieser Kolumne auch den Namen Gossip (engl. Tratsch).

Die erste Ausgabe erschien im August 2005, hatte 22 Seiten, ein Interview mit Stefan, ein Tutorial, das Gossip und die Vorstellung unseres Geheimprojekts. **II Er meinte damit nicht die Baupläne des Todessterns. Wer trotzdem wissen möchte, worum es sich handelte, wirft einfach einen Blick auf die Ausgabe 08/12** ►

Wie ging es weiter?

Das Cover des Commags gefiel mir sehr gut. Multimediarts hat sich gegen sechs andere Bilder durchsetzen und ausreichende Stimmen der 83 Votingteilnehmer für sich einnehmen können. Wir waren zufrieden mit



dem ersten Commag und machten zum Dank für die Organisation Martin-March zum Moderator und zuständigen Betreuer für das Commag... ►► **Die Contestgalerien sind auch heute noch unsere erste Anlaufstelle für ansprechende Cover. Jeden Monat verschicke ich an jemanden aus der Community eine PN und frage nach, ob er sich denn vorstellen könnte, sein Bild aufs Cover zu bringen. Die meisten sagen zum Glück „Ja“ :-)** ►

„Ich wünsche Euch Tapferen alles Gute, ist eine Heidenarbeit, eine Zeitung auf die Beine zu stellen. Noch schwieriger ist es, sie am Leben zu erhalten.“ Rewolve44, unser guter alter Moderator aus den Anfangstagen von PSD, der wegen Krankheit leider das Team bereits vor Jahren verlassen hat, gab uns vor der ersten Ausgabe noch diesen Satz mit auf dem Weg. Die erste Ausgabe war schon anstrengend und ein Wagnis, die folgenden dagegen wurden immer wieder eine Zerreißprobe mit dem monatlichen Erscheinungstermin. Für uns ist spätestens die Mitte des Monats Termin zum Versand. Bis zum 10. des Monats sollten die Inhalte stehen. In den seltensten Fälle gelang dies immer ganz glatt.

Das einzige, was am Anfang immer schon stand, war das Cover. Denn in den ersten vier Ausgaben behielten wir einfach das Contestgewinnerbild als Cover bei. Ab der Weihnachtsausgabe 2005 wechselten dann auch die Cover. Jeden Monat ein Neues. Ist schön, muss aber auch organisiert werden. Einen großen Dienst erwies uns sehr lange Zeit unser Ven0m, der ein Großteil der Cover im Jahr 2006 designt hat. Heute wird das Co-

ver nicht mehr extra für das Commag erstellt. Vielmehr findet ein Herauspicken besonders schön gelungener Artworks und Fotografien statt. Darunter gibt es sich sehr häufig gut platzierte Contestbeiträge. Innerhalb der letzten 12 Ausgaben haben wir auch oft versucht, dem Ersteller des Bildes zur Entstehung seines Werks ein paar Sätze zu entlocken. Ich denke, dieser Part ist zu einem der interessantesten Commagthemen überhaupt geworden, oder? ► **Vielen Dank an all jene, die sich auch die Zeit nehmen, ein How-to zum eigenen Covercomposing zu schreiben. So etwas bietet immer einen gewaltigen Mehrwert für die Community, da jeder gerne wissen möchte (mich eingeschlossen), wie um alles in der Welt ihr solch ausgezeichnete Artworks hinkommt.** ►

Zurück zur Anfangszeit: Nach einem halben Jahr der Organisation warf Martin-March entnervt das Handtuch. Wir sind Martin zu großem Dank verpflichtet, weil ohne ihn das Commag wohl nicht oder wesentlich später erschienen wäre. Er brachte den Stein ins Rollen; sein Name bleibt verbunden mit dem Beginn des Commags. Danke, Martin! So standen wir im März 2006 ohne Commag-Leitung dar. Ab Mai 2006 wurde Psycho23 Moderator für die Organisation des Commags. Seitdem kam unser PDF-Mag in etwas ruhigere Fahrwasser und auch inhaltlich ging es voran. Wir konnten mehrere Kolumnenserien und Fachbeiträge initiieren, so etwa Rechtskolumnen zum Fotorecht von Rechtsanwalt Arne Trautmann, dem Herausgeber des law-blog.de, eine Serie zum Abmahnwesen von



Rechtsanwalt Johannes Richard von Internetrecht-Rostock.de, eine Gestaltungsserie zu Kunst & Autos von Michael Böhm und eine umfangreiche Serie zur Suchmaschinenoptimierung von Johannes Selbach sowie eine Rechtsserie zu grafischen und fotografischen Themen von Rechtsanwältin Marion Janke. Es war ebenso unser Anspruch, jeden Monat ein Interview eines Moderators und eines engagierten Users von PSD-Tutorials.de zu veröffentlichen. Des Weiteren gab es hin und wieder Rezensionen von Büchern und von Lern-DVDs.

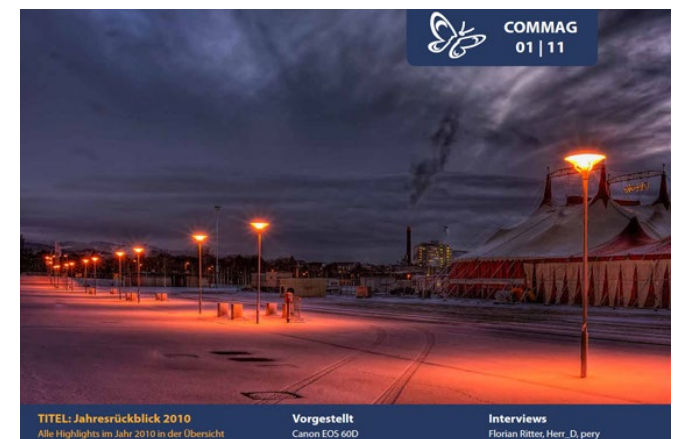
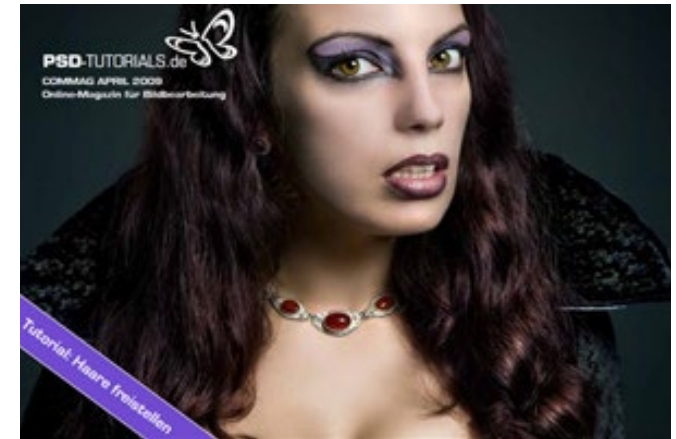
|| Wer gut und bildhaft schreiben kann, der darf sich gerne bei uns melden. Wir sind immer auf der Suche nach freien Autoren, die spannende und lesenswerte Gastartikel veröffentlichen möchten. ▶

Das Team des Commags wechselte mehrfach. Von Anfang an sind, wie ja schon unsere Vorahnung, nur Stefan und ich geblieben. Eine wahrhaftiger Zugewinn für das Commag war in den Anfangsjahren pepexx, der, seitdem er dabei ist, unermüdlich den tragenden Teil der redaktionellen Arbeit macht: Pepe bereitet die gesamten Contests und Battles des Monats auf.

Eine Zäsur setzte zur Spezialausgabe des Commags zum Usertreffen 2007 ein: Zum einen übernahm Jana die Chefredaktion, zum anderen erscheint das Commag seitdem im Querformat. Die Spezialausgabe kam aber auch eher holprig zustande – zumindest, wenn wir von dem Termin ausgehen. Über 50 Seiten Fotos und Eindrücke in Textform wollten erst mal gelayoutet werden. Hätte unsere Mutter uns nicht ordentlich die Leviten gelesen, wir hätten den August zum Versand nicht mehr geschafft und den Termin zum ersten Mal

nicht gehalten. Die Commag-Organisation wurde seit dieser Zeit recht ruhig, was ein gutes Merkmal ist. Leider neigte sich vor ca. drei Jahren die Commagleitung durch Jana auch dem Ende zu, weil ihre Ausbildung zur Webdesignerin begann. Und so behielten Stefan und ich irgendwie immer den Hut auf. Es plätscherte weiter so vor sich hin. Das meine ich aber in gar keinem Fall negativ. Ich lege es wirklich positiv aus, wenn die Dinge fast verselbstständigt laufen. Der Grund lag darin, dass wir über all die Jahre immer die richtigen Leute als Redakteure hatten. Daher möchte auch alle dagewesenen Autoren und Redakteure - hier vor allem 3degrees für ihre unschätzbare Layoutarbeit!

Übrigens: Das war auch jahrelang ein Thema, heißt es nun „das Commag“, der „Commag“ oder die „Commag“. Wir einigten uns irgendwann auf „dit Commag“, also „das Commag“ - abgeleitet vom Ursprungsgedanken von woohah: das Community-Magazin. Nur ganz und gar hat es sich noch nicht durchgesetzt. Ich merke es immer daran, wenn Leserbriefe und Kommentare von euch am Ende des Commags veröffentlicht werden. Dort erfolgt dann von mir vorab die Korrektur auf „das Commag“... ▶▶ Vor 18 Ausgaben begannen wir, mit der virtuellen Heft-CD kleine Goodies zum Download einzufügen. Denn eine Heft-CD ist bei den Printmagazinen auch immer dabei. Daher verdient das Commag durchaus auch jeden Monat neu einen schönen Download als virtuelle Heft-CD für euch. || Bisher haben wir immer eine bunte und vielfältige Mischung in unserer virtuellen Heft CD. Vor allem scheinen mir die



Texturen bei euch gut anzukommen. So mussten wir vor einigen Monaten sogar den Downloadzähler um weitere 1.000 Downloads anheben, da das Kontingent aufgebraucht war. ▶

// In den Jahren, seitdem es das Commag gibt, habe ich einige Zeitschriften zum Thema Bildbearbeitung kommen und gehen gesehen.

Das Commag ist in seiner Art in den letzten Jahren mit seinen Covern nicht nur eine Bildstrecke für schöne Fotografien und Bildbearbeitungen geworden, sondern zeigt auch wieder und wieder kreatives Know-how aus der Community... ▶▶ Das Commag ist der geduldige Zeitzeuge, den wir immer wieder befragen können, was wann in der Community los war. Während zur Zeit der ersten Ausgabe 1.500 Besucher täglich PSD-Tutorials.de mit ihrem Besuch beehrten, sind es heute über 40.000 User. PSD-Tutorials.de ist gewachsen, hat sich unter der Mitwirkung engagierter User und Moderatoren zu einer der ersten Anlaufstellen im deutschen Internet für Photoshop und Co. entwickelt. Während die Community und das Portal sehr schnell wuchsen, konnten wir über die Jahre auch das Commag als eines der bekanntesten Online-Magazine für Bildbearbeitung etablieren. Und darauf können wir verdammt

stolz sein! ▶▶ In den Jahren, seitdem es das Commag gibt, habe ich einige Zeitschriften zum Thema Bildbearbeitung kommen und gehen gesehen. Doch wir sind noch da. Für euch. Monat für Monat. Kostenlos. Als letzte „Gewissheit“. Danke an alle Mitwirkenden, danke an alle Leser, die uns wieder und wieder mit ihren Kommentaren motivieren, weiterzumachen.“ ■
So viel zu unserem gemeinsamen Rückblick auf das Commag. Wie ist aktuell der Stand der Dinge?

Anno 2013

Auch dieses Jahr hat sich einiges in Verbindung mit dem Commag getan. Ich erfreue mich an jeder Seite, seit ich vor genau einem Jahr (September 2012) als ehrenamtlicher Layouter begonnen habe. Anfang diesen Jahres haben mir Matthias und Stefan dann die Chefredaktion des Magazins übergeben. Wow, was für eine Ehre! Und ich sage euch: Dieses Pferd muss erst einmal zurechtgeritten werden. Die letzten 9 Ausgaben haben mich viel gelehrt und ich möchte an dieser Stelle Stefan und Matthias meine ausdrückliche Wertschätzung zu ihrem Durchhaltevermögen aussprechen. 8 Jahre sind eine Hausnummer, auf die man wirklich stolz sein kann.

Die Koordination der Inhalte und die Korrespondenz mit allen involvierten Personen ist schon ein besonderer Akt. Zu Beginn war dies gar nicht so einfach. Um unsere Termintreue zu wahren, musste ich häufig das Wochenende zuvor fleißig durchlayouts und Marie ebenso fleißig korrigieren. Mittlerweile klappt dies be-



deutend besser. Die Routine hat nun auch mich erreicht und ich hoffe, dass Stefan und Matthias ebenso zufrieden mit dem Ergebnis sind, wie ich es bin. Im Frühjahr begann ich auch damit, dem damaligen Commag-Design ein Facelift zu verpassen (wie ihr seht verändert sich ja ständig etwas, aber Bewegung soll ja bekanntlich gut sein). Ganze Seiten wurden komplett ausgetauscht, einiges flog raus und manchmal reichte es bereits, ein störendes Element zu entfernen oder die Struktur etwas zu modifizieren. Auch an der Typo haben wir geschraubt. Ich persönlich erfreue mich sehr an ästhetischen, schlanken Lettern. Deswegen ist in den meisten Fällen der „Light“-Schnitt unserer lieb gewonnen MyriadPro im Einsatz.

Doch die größte Baustelle waren unsere Absatz-, Zeichen- und Objektformate für das Commag. So mussten wir uns erst einmal für eine Designvariante entscheiden, dann wurden von Grund auf neue Mastervorlagen in InDesign erstellt. Für jede Seite eine! Fehler du-

plizierten sich leider schnell und die Arbeit wurde nicht weniger. Vor allem die Suche nach dem Ort, an dem der sprichwörtliche Hund begraben liegt, war schon immer ein Highlight ...

Auch wenn für Betrachter vielleicht gar nicht so große visuelle Unterschiede erkennbar sind, so spielt sich der größte Teil der Änderung doch hinter den Kulissen - nämlich beim Layouten - ab. Der gesamte Prozess wurde beschleunigt und vereinfacht. Das Paradoxe daran: Uns zerrinnt immer noch die Zeit in den Händen vor jedem Erscheinungstermin. Andererseits wird die Ausgabe auch mit jedem Mal „dicker“...

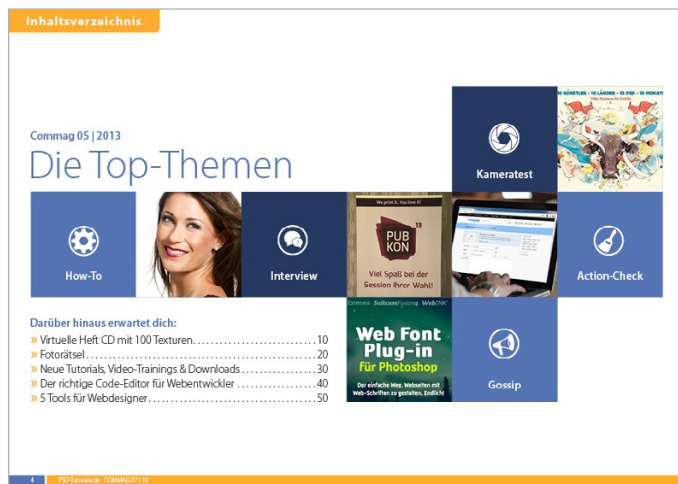
Große Veränderungen gab es auch am Inhaltsverzeichnis, hier mussten wir sogar intern abstimmen, welches Designs nun unser Gewinner (auf Zeit) sein wird. Matthias warf damals ein modernes Kacheldesign in den Ring. Den großen Einzug ins Commag gab es zwar nicht, aber vorenthalten möchte ich es euch auch nicht. Wie gefällt es euch?

Auch im Team haben wir kleine Umstrukturierungen vorgenommen. Das Amt des Interviewers, welches Enrico alias ackermaennchen lange Zeit bewundernswert ausgeübt hat, musste neu besetzt werden. Dieses Mal habe ich mir gleich zwei Interviewer mit ins Boot geholt. randacek_pro und Pixelmixtur. Ebenso drei Layouter, die mich tatkräftig unterstützen, und auch sonst sind wir ein prima Team, mit allen, die dabei sind.

Wir sind auch unglaublich gewachsen. 2010 lagen wir im Schnitt bei ca. 2.500 Downloads. In den Spitzenmonaten erreichen wir nun über 10.000 Downloads für

unser kostenloses Online-Magazin. Im letzten Quartal verfehlten wir diese Grenze leider immer nur knapp. Mein Ziel ist es, beständig über die 10.000er-Marke zu kommen, da ich sonst nachts nur schwer einschlafen kann :-). Auch plane ich, die Blockabfertigung im Commag etwas zu lockern. Mein Wunsch ist es, auch kleinere einseitige Artikel mit reinzubringen. Eben die schnelle Nummer für zwischendurch.

Ich bin schon neugierig, worüber wir nächstes Jahr in der Jubiläumsausgabe schreiben können, denn der Wind der Veränderung wird auch bei uns keine Ausnahme machen. Wir sind jedenfalls guter Dinge. Und jetzt kommt die Antwort auf die Frage, die ich euch eingangs versprochen hatte: Der Jubiläumsartikel erscheint dieses Mal im September, weil wir es schlicht und ergreifend letzten Monat vergessen haben - ihr wisst schon, Sommerloch und so :-). Ihr seht, wir sind auch nur Menschen. Und das ist auch gut so. Euer Stefan (der Zweite)





Die **Schönheit** des **Models**
wird durch das **Licht** betont

Das Shooting-Buch Aktfotografie

Im Folgenden findet ihr einen Auszug aus dem Buch „Das Shooting-Buch Aktfotografie“ von Martin Zurmühle - Galileo Design. Hinweis: Auch wenn das Commag die direkte Du-Ansprache wählt, verbleiben wir bei Buchauszügen bei der vom Buch gewählten Anrede, und in diesem Fall ist es die Sie-Form.



Das gut eingerichtete Fotostudio ist der ideale Ort für ein erstes Aktshooting. Es bietet sehr viele verschiedene Licht- und Bildmöglichkeiten. Gerade wegen dieser großen Vielfalt ist es sinnvoll, eine einfache, aber sehr flexible Grundeinstellung zu haben, die Sie schnell einrichten können und bei der Sie genau wissen, wie die Lichtwirkung sein wird. Mit so einer Standard-Lichtsituation können Sie dann ein Aktshooting starten und Ihr Model mit seinen Körperformen und Ausdrucksmöglichkeiten kennenlernen.

und insgesamt vier seitliche Reflektoren/Lichtschlucker-Stellwände (Größe 1 × 2 m) auf beiden Seiten des Hintergrundkartons. Die Stellwände habe ich aus großen weißen Styroporplatten (Dicke 5 cm) gebaut, die ich auf einer Seite schwarz gespritzt habe. Diese habe ich in Aluminium-U-Profile gestellt, an die ich jeweils zwei kurze Querhölzer als Füße geschraubt habe. So sind die Wände sehr leicht und mobil. Zwischen jeweils zwei Stellwände stelle ich je ein Studioblitzgerät (Lichtstärke 400 bis 600 W) mit einem Striplight-Vor-

satz (z.B. 50 × 130 cm oder 33 × 175 cm). Durch die Breite des Lichtschlitzes der Stellwände lässt sich die Lichtwirkung zudem einfach beeinflussen. Schmale Lichtschlitze erzeugen härtere Übergänge von Licht und Schatten, breitere Schlitze weichere.

Mit dieser einfachen Grundsituation lassen sich die verschiedensten Lichtsituationen erzeugen, je nachdem, welche Lichter Sie einschalten, welche Position das Model einnimmt und wie die Reflektoren-/Lichtschlucker-Stellwände gestellt werden.

1. Modelwahl und Lichtsituation

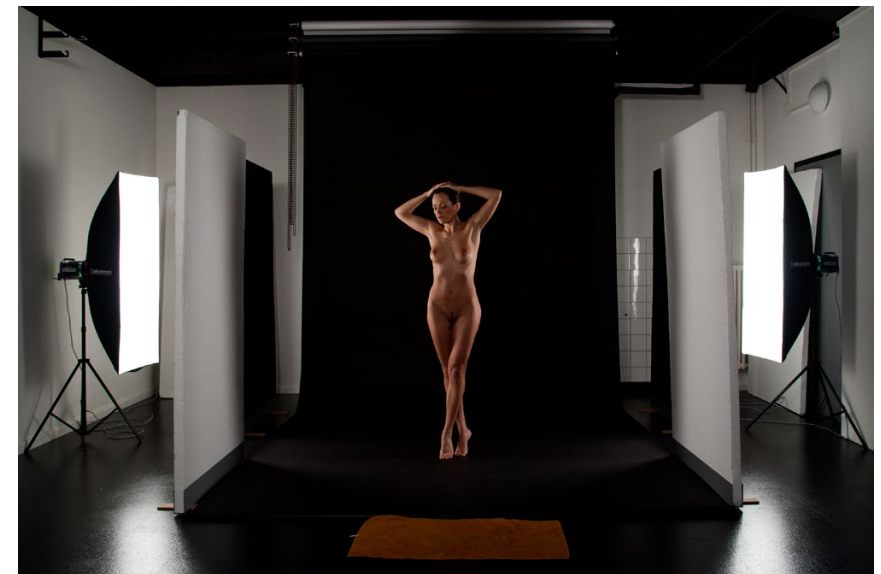
Klassische Aktaufnahmen mit einer bewährten Low-Key- oder Middle-Key-Lichtsituation können Sie mit allen Models machen. Durch die Licht- und Schattenwirkung haben Sie viele Möglichkeiten, die Schönheit des Models durch das Licht zu betonen und weniger attraktive Körperbereiche im Schatten verschwinden zu lassen. Sie haben so die ideale Startbasis für ein Aktshooting. Zudem lernen Sie bei diesem Licht die Körperformen Ihres Models kennen und können dann entscheiden, welche weiteren Lichtsituationen sich besonders für das Model eignen.

Meine Grundlichtsituation ist sehr einfach aufgebaut. Ich verwende einen schwarzen Hintergrundkarton

» Grundlichtsituation

Mit dieser einfachen Grundlichtsituation mit zwei Striplights und vier Reflektoren-/Lichtschlucker-Stellwänden lassen sich unzählige Lichtkombinationen erzeugen.

Das Tuch vor dem schwarzen Hintergrundkarton dient dem Model zum Reinigen der Füße, damit der Hintergrundkarton nicht unnötig verschmutzt wird.



2. Low-Key mit einseitigem Streiflicht

Wird nur ein Blitzlicht eingeschaltet, so entsteht ein stark gerichtetes, sehr kontrastreiches Streiflicht. Die dem Licht zugewandte Seite wird hell beschienen und so betont. Die andere Seite versinkt in tiefem Schwarz. Entsprechend orientieren sich die Pose des Models und die Bildgestaltung auch zu dieser hellen Seite. Die schwärzesten Schatten erreichen Sie, wenn Sie die schwarze Stellwandseite (Lichtschlucker) nahe an die abgeschattete Seite des Models stellen. Mit der weißen Seite (Reflektor) hellen Sie die Schatten auf. Je näher

Sie die Stellwand dann zum Model stellen, desto stärker wird auch die Aufhellwirkung. So können Sie die Wirkung der Schatten mit der Oberfläche und dem Abstand der Stellwände sehr fein steuern.

Beim Posing ist es wichtig, dass das Model auf die einseitige Lichtführung Rücksicht nimmt. Vor allem die Kopfhaltung wird dadurch stark beeinflusst. Ein dem Licht abgewandeter Kopf wird vollständig schwarz wiedergegeben, was in den meisten Fällen unschön wirkt. Durch die harte Licht- und Schattenwirkung le-

ben diese Bilder in erster Linie von den Formen und dem Ausdruck des Models. Ein engerer Bildschnitt (oberhalb der Knie) führt dabei zu einer stärkeren Konzentration und einer zusätzlichen Betonung der Formen. Dieser Bildschnitt bewährt sich bei vielen Aktaufnahmen, zudem brauchen Sie sich dann auch nicht um die Position der Füße zu kümmern.

Entscheidend für die Bildwirkung ist vor allem die Position des Körpers zur Lichtquelle. Steht das Model frontal Richtung Kamera, so modelliert das starke Streiflicht

Den Weißabgleich einstellen

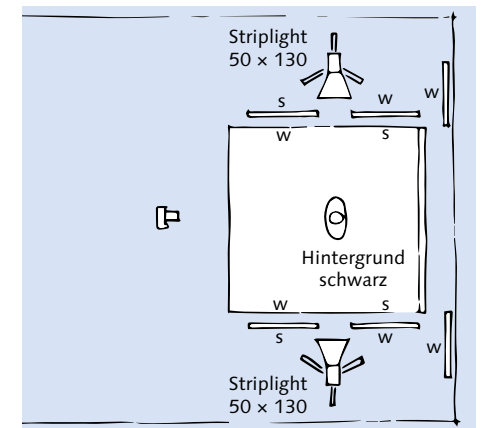
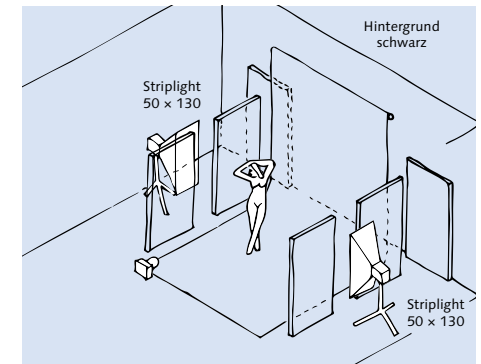
Bei Arbeiten mit den Studioblitzgeräten müssen Sie auch den Weißabgleich (die Farbtemperatur des Lichts) an Ihrer Kamera einstellen. Dabei haben Sie vier verschiedene Möglichkeiten:

- Wenn Sie die Weißabgleich-Automatik nutzen, berechnet die Kamera bei jeder Aufnahme einen geeigneten Wert.
- Bei der Einstellung Blitzlicht stellt die Kamera die Farbtemperatur auf ca. 5400 Kelvin.
- Sie können die Farbtemperatur auch manuell eingeben (mit Farbtemperatur auswählen).
- Mit einem manuellen Weißabgleich auf eine entsprechende Weißabgleich- oder Graukarte bestimmen Sie die Farbtemperatur durch eine individuelle Messung.
- Die ersten drei Methoden sind zu unzuverlässig oder ungenau. Bei der Automatik kann der Weißabgleich von Aufnahme zu Aufnahme variieren. Feste Einstellungen stimmen oft nicht genau mit dem vorhandenen Licht überein. Am besten ist es, wenn Sie vor jedem Shooting mit einer neuen Studioblitzanlage einen manuellen Weißabgleich auf das Blitzlicht der Studioblitzanlage machen. Sie können diesen Einstellwert auch speichern und brauchen dann diese Messungen bei der gleichen Blitzanlage nur nach längerer Zeit zu wiederholen (da sich die Farbtemperatur der Blitzleuchten mit dem Alter etwas verändert).



⤴ Weißabgleich

Mit einer Weißabgleich- oder Graukarte eichen Sie Ihre Kamera mit einem manuellen Weißabgleich auf die vorhandene Lichtsituation. Das Verfahren variiert von Kamera zu Kamera. Lesen Sie deshalb dazu die Bedienungsanleitung Ihrer Kamera.





⚡ Einfluss der Reflektoren und Lichtschlucker

Ein Lichtschlucker ganz nahe am Model (Bild links) verstärkt die Schatten, ein Reflektor mit etwas Abstand zum Model hellt die Schattenbereiche leicht auf (Bild in der Mitte), und ein Reflektor ganz nahe am Model führt zu einer starken Aufhellung des Schattenbereiches (Bild rechts)

70 mm | f9,5 | 1/180 s | ISO 100 | Studioblitz | Model Miriam

die Körperformen und insbesondere den Bauch, den Po und den Busen des Models wunderbar dreidimensional heraus. Dreht sich das Model in Richtung Lichtquelle, so verschwindet diese Dreidimensionalität, und die Brust und der Bauch werden flach und wenig attraktiv frontal ausgeleuchtet. Dann wird es schwierig, trotzdem noch ein spannendes Bild zu machen. Beobachten Sie deshalb während des Shootings die Lichtwirkung auf dem Körper des Models sehr genau. Bei einem noch unerfahrenen Mo-

del müssen Sie entsprechende Hinweise und Anleitungen geben, sonst werden Sie von den Bildresultaten enttäuscht sein. Ein erfahrenes Model kennt diese Problematik und richtet seine Posen schon gezielt auf das vorhandene Licht aus. Dann lassen Sie das Model frei posen und konzentrieren Sie sich ganz auf das Fotografieren und auf den besten Bildausschnitt. Machen Sie viele Aufnahmen zu verschiedensten Posen. Die am besten wirkenden können Sie dann später am PC in Ruhe aussuchen.



⚡ Einseitiges Streiflicht

Ein einseitiges Streiflicht modelliert die Körperformen des Models sehr schön und kraftvoll. Entscheidend für die Bildwirkung sind dabei die richtige Position des Models zum Licht und natürlich die Schönheit der Muskulatur und der Körperformen.

78 mm | f11 | 1/180 s | ISO 100 | Studioblitz | Model Nora

3. Low-Key-Aufnahmen mit der Lichtzange

Bei einem einseitigen Licht sind die Ausrichtung des Models zur Lichtquelle und die Pose durch die Lichtrichtung vorbestimmt. Schalten Sie nun aber beide Studioblitz ein, dann erhalten Sie ein klassisches Zangenlicht. Da das Licht von beiden Seiten kommt, ist das Model in der Pose nun viel freier. Mit den Stärkereglern der Blitze können Sie die Lichtbalance bestimmen. Sind die Abstände zwischen den Studioblitzgeräten und dem Model gleich groß, so werden beide Seiten gleich hell gezeigt, wenn die beiden Blitzgeräte mit identischen Einstellungen

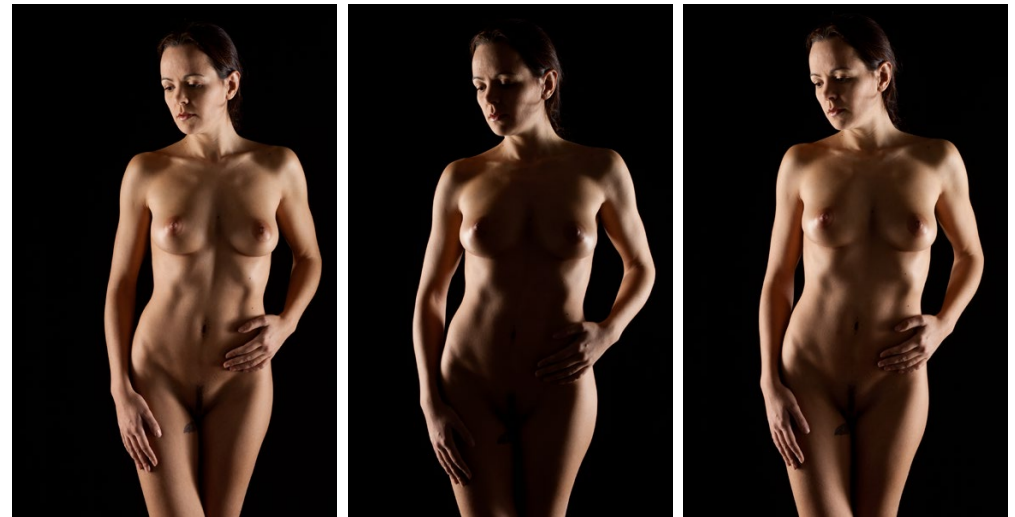


⚡ Einfluss der Lichtbalance

Werden beide Blitzlichter mit gleichem Abstand und gleicher Lichtstärke eingestellt (Bild links), entsteht eine gleichmäßige Lichtverteilung. Wird der rechte Blitz um einen Lichtwert kleiner eingestellt (Bild in der Mitte), wird die Lichtverteilung ungleichmäßiger (und auf diese Weise oft spannender). Je stärker der Unterschied wird (beim Bild rechts mit zwei Lichtwerten), desto unterschiedlicher wirken die beiden Seiten.

70 mm | f9,5 | 1/180 s | ISO 100 | Studioblitz | Model Miriam

blitzen. Wird die Leistung eines Blitzlichtes reduziert, so entsteht eine meist interessanter wirkende Lichtsituation mit unterschiedlichen Helligkeitswerten. Wie schon beim Arbeiten mit einem seitlichen Striplight können Sie auch beim Zangenlicht die Wirkung der Schatten noch zusätzlich durch den Einsatz von Reflektoren und Lichtschluckern feinsteuern. Wie beim einseitigen Licht beeinflussen Sie die Licht- und Schattenwirkung auch durch die Lage des Models zu den Lichtquellen. Steht das Model genau zwischen den Blitzlichtern, wer-



⚡ Position des Models zu den Blitzlichtern

Sie können beim Zangenlicht, wie auch bei der einseitigen Lichtführung, zusätzlich die Licht- und Schattenwirkung durch die Position des Models zu den Lichtquellen beeinflussen. Steht es hinten, näher an der Rückwand (Bild links), werden die zur Kamera orientierten Bereiche besser ausgeleuchtet und auch die Körpermitte erhält genügend Licht. Steht es aber etwas vor den Blitzen, näher an der Kamera (Bild in der Mitte), dann wird die Körpermitte fast schwarz abgebildet. Steht es genau zwischen den Blitzen (Bild rechts), werden beide Seitenbereiche ausgeleuchtet und die Körpermitte erhält noch etwas Licht.

70 mm | f9,5 | 1/180 s | ISO 100 | Studioblitz | Model Miriam



den beide Körperseiten beschienen, ein schmaler Streifen in der Körpermitte bleibt im Dunkeln. Geht das Model einen Schritt zurück, wird die Körpermitte stärker angeleuchtet. Geht das Model einen Schritt Richtung Kamera, bleibt ein großer Teil des Körpers im Dunkeln. Beim Zangenlicht ist das Model frei, auf welche Seite hin es sich orientieren möchte. Das Gesicht wird praktisch immer gut ausgeleuchtet. Einzig bei einem direkten Blick in die Kamera wirken die dunklen Schatten oft unattraktiv. Da bei klassischen Aktaufnahmen der Blick des Models eher selten direkt in die Kamera geht, stört dieser Umstand wenig. Wenn Sie beim Zangenlicht beide Studioblitzgeräte gleich stark einstellen, ent-

steht eine ausgeglichene, symmetrische Lichtsituation. Diese wirkt aber meist etwas langweilig. Besser ist es, Sie reduzieren bei einem Blitzlicht die Leistung um ein bis zwei Blendenstufen. So entsteht eine spannungsvollere Lichtverteilung. Sie sehen, Sie haben bei dieser einfachen Grundsituation mit dem einzelnen Ein- und Ausschalten der Blitzgeräte, dem Einsatz von Reflektoren und Lichtschluckern, der Schlitzbreite zwischen den Stellwänden, den Lichtstärken der Blitzgeräte und der Position des Models zu den Blitzgeräten unendlich viele Varianten, wie Sie mit Licht und Schatten und der Pose des Models das Bild gestalten können. Nutzen Sie diese Möglichkeiten aus.

✧ Posenvarianten

Im Zangenlicht können Sie die verschiedensten Ausschnitte wählen. Vom engen Bodypart (links) über den klassischen 3/4-Akt (rechts unten) bis zu Ganzkörperaufnahmen, zum Beispiel auf einem grauen Würfel (rechts), haben Sie die unterschiedlichsten Ausschnitts- und Posenvarianten. Sie können sich ganz darauf konzentrieren, die besondere Schönheit des Körpers und des Ausdrucks Ihres Models zu entdecken.

57–90 mm | f9,5 | 1/180 s | ISO 100 | Studioblitz | Model Elona



Bei den Shootings mit den Models Elona und Fiona habe ich dieses klassische Licht eingesetzt. Es waren unsere ersten gemeinsamen Aktshootings, und diese Standard-Lightsituation war bestens geeignet, um die Körperproportionen der Models kennenzulernen und anschließend zu entscheiden, welche Lightsituationen, Posen und Bildideen sich für den weiteren Shooting-Ablauf am besten eigneten.

Natürlich eignen sich diese Lightsituationen nicht nur für 3/4-Aktbilder (Körper oberhalb der Knie), auch Ganzkörperakte und Ausschnitte (Bodyparts) lassen sich so sehr gut fotografieren. Diese Lightsituation ist sehr universell und flexibel und Sie können problemlos ein ganzes Shooting nur mit den verschiedenen Varianten dieser Standard-Lichtinstallation durchführen.

» Die besondere Schönheit des Models erkennen

Das Zangenlicht eignet sich ganz ausgezeichnet dazu, die besondere Schönheit des Models in einem schönen Licht aufzunehmen. Lassen Sie das Model sich drehen und nehmen Sie es von verschiedenen Seiten auf. So erhalten Sie schon die ersten guten Aufnahmen. Gleichzeitig erkennen Sie schnell die besonderen Vorzüge Ihres Models und können dann entscheiden, welche Bildideen Sie im weiteren Shooting-Ablauf verfolgen möchten.

67–78 mm | f11 | 1/180 s | ISO 100 | Studioblitz | Model Fiona

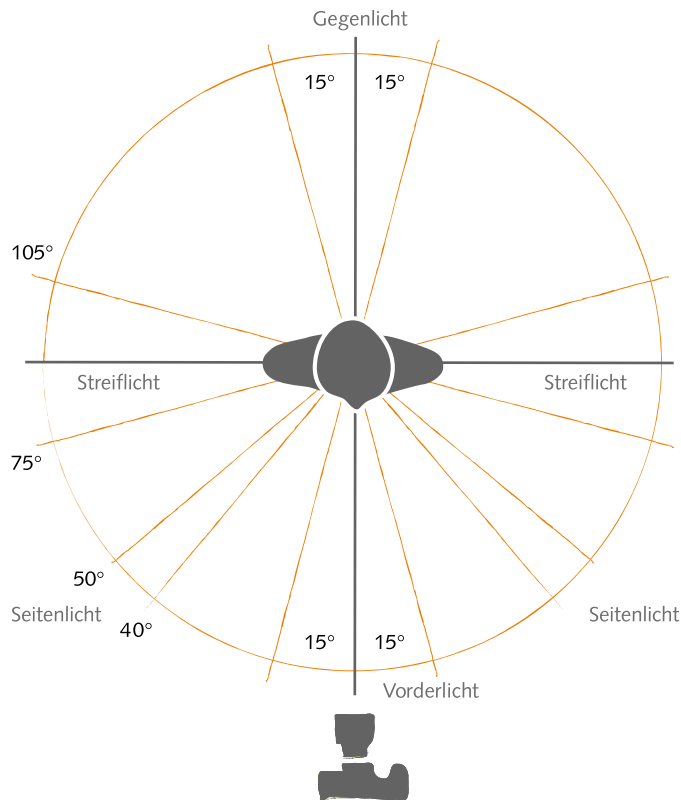
Models	Elona und Fiona
Dauer	45 bis 60 Minuten
Ausrüstung	digitale Spiegelreflexkamera Zoomobjektiv 28–70 mm / 1:2,8 schwarzer Hintergrundkarton zwei Studioblitze mit Softbox 50 × 130 cm vier Reflektoren-/Lichtschluckewände zwei große weiße Styroporplatten grauer Würfel (50 × 50 × 50 cm)



Das Licht im Fotostudio

Varianten und Wirkung

Bei Shootings im Fotostudio dreht sich alles um die Gesetze des Lichts. Zum besseren Verständnis der Shooting-Berichte fasse ich hier in geraffter Form die wesentlichen Begriffe und Zusammenhänge, die in der Studio-Fotografie eine Rolle spielen, zusammen.



Lage	Wirkung
Vorderlicht	Das Vorderlicht mit einer fast schattenlosen Ausleuchtung wird hauptsächlich in der Beautyfotografie eingesetzt. In der Aktfotografie eignet sich diese Lichtart gut bei High-Key-Aufnahmen.
Seitenlicht	Das Seitenlicht erlaubt eine gute Ausleuchtung des Motivs und zeigt schon eine schöne Modulierung mit Licht und Schatten. Es wird eingesetzt, um eine genügend gute Ausleuchtung ohne eine so flache Bildwirkung wie beim Vorderlicht zu erreichen.
Streiflicht	Das Streiflicht ist das klassische Licht der Low-Key-Aktfotografie. Es führt zu einer maximalen Betonung der Körperformen durch Licht und Schatten. Dieses Licht eignet sich auch sehr gut für Bilder von Körperdetails (Bodyparts).
Gegenlicht	Eher selten und meist als Effektlucht wird das Gegenlicht eingesetzt. Vor allem bei langen blonden Haaren und entlang der Körperkonturen entsteht damit eine schöne Wirkung.

Horizontale Lage | Beachten wir zuerst die horizontale Lage der Lichtquellen zum Motiv. Ausgehend von der Achse zwischen der Kamera und dem Model (Aufnahmerichtung) drehen wir ein Studioblitzlicht auf einer Höhe von circa einem Meter rund um das Model herum. Die Wirkung von Licht und Schatten auf dem Model ändert sich dauernd, je nach Lage und Winkel der Lichtquelle zur Aufnahmeachse.

Vertikale Lage | Neben der horizontalen Lage zur Aufnahmeachse beeinflusst die vertikale Lage der Blitz-

leuchte zum Horizont, wie das Licht den Körper formt. Der normale Kamerastandort liegt bei stehenden Models auf der Höhe der Körpermitte. Dadurch erscheint der Körper ausgewogen. Eine höhere Kameraposition betont den Oberkörper und verkürzt die Beine, eine tiefere verlängert die Beine und verkürzt den Oberkörper. Normalerweise wird das Licht in der Körpermitte oder leicht darüber angeordnet. Eine wesentlich höhere oder tiefere Position führt zu einer speziellen Lichtwirkung als Ober- oder Unterlicht.

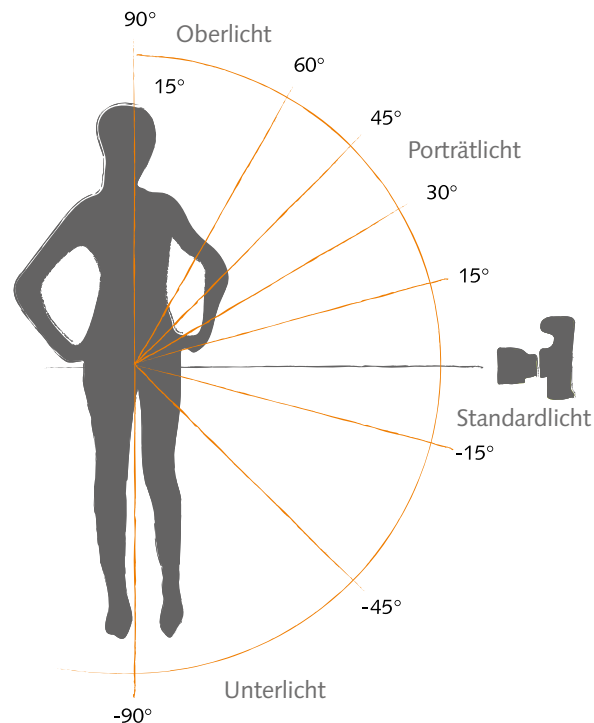
Lichtarten | Die in einem Fotostudio bei einer klassischen Porträtsituation eingesetzten Lichter kann man in vier Gruppen einteilen:

» Hauptlicht 1

Das Hauptlicht ist in der Regel am stärksten und definiert die Licht- und Schattenwirkung beim Motiv.

» Aufhelllicht 2

Mit dem Aufhelllicht wird festgelegt, wie stark der Kontrast zwischen Licht und Schatten wirkt. Es kann auch durch einen Reflektor ersetzt werden.



Lage	Wirkung
Oberlicht	Starkes Oberlicht wirkt ausgesprochen theatralisch und eignet sich so nur für wenige Posen. Es betont die Körperproportionen extrem stark und hebt zum Beispiel den Busen hervor.
Porträtlicht	Meistens wird das Licht auf Höhe der Körpermitte oder leicht darüber angeordnet. Bei Porträtaufnahmen liegt es aber höher (circa 30 bis 45 Grad über der Aufnahmeachse), damit die Schatten im Gesicht gut wirken.
Unterlicht	Starkes Unterlicht wirkt ebenfalls sehr theatralisch, und die nach oben laufenden Schatten verfremden das Gesicht. Es kann aber auch ganz besondere Lichtwirkungen erzeugen.

» Effektlicht 3

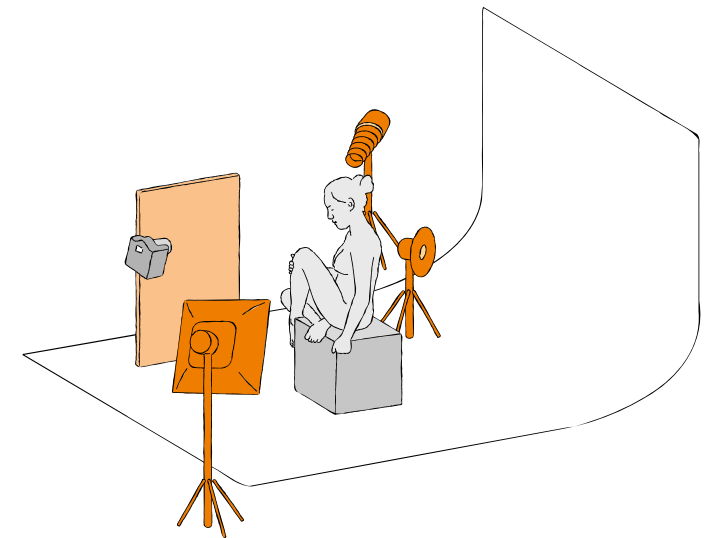
Das Effektlicht betont einzelne kleinere Bereiche im Bild (häufig auch als Haarlicht beim Model eingesetzt).

» Hintergrundlicht 4

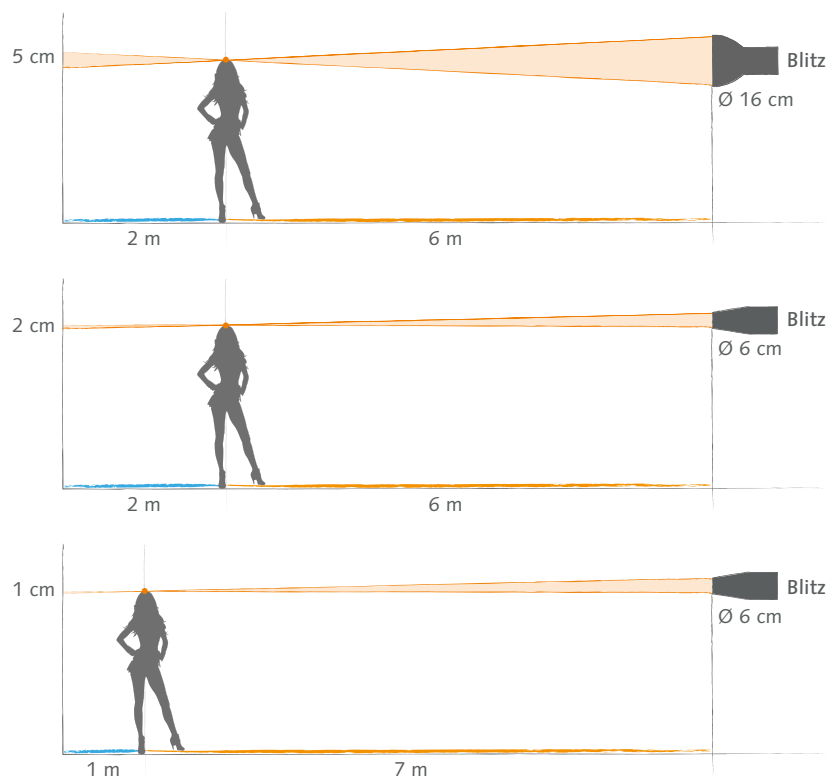
Das Hintergrundlicht dient, wie der Name schon sagt, zur Beleuchtung des Hintergrunds.

In der Aktfotografie arbeiten Sie mit sehr kreativen Lichtsteuerungen, sodass diese Lichtarten nur eine untergeordnete Rolle spielen. Entscheidend ist immer der erzielte Effekt. Bei vielen Lichteinstellungen, vor allem im Low-Key-Bereich, benötigen Sie nur eine oder zwei Blitzleuchten, um ein spannendes Licht zu erhalten. Weniger ist hier oft mehr.

Harte Schatten | Die Härte des Schattens richtet sich nach den mathematischen Regeln des Strahlensatzes. Wollen Sie einen möglichst harten Schatten erzeugen, so haben Sie drei Möglichkeiten:



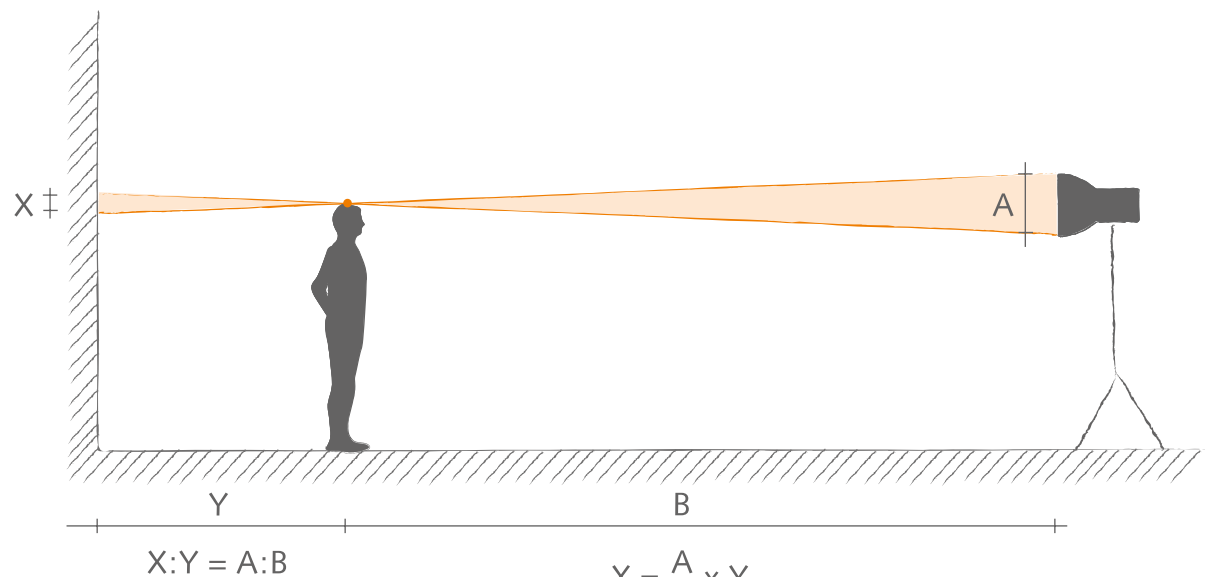
- » Sie vergrößern die Distanz des Blitzgerätes zum Model.
- » Sie stellen das Model näher zur Rückwand.
- » Sie verkleinern die Lichtöffnung des Blitzes.



⚡ Die Größe der Lichtöffnung, der Abstand des Blitzes zum Model und der Abstand vom Model zur Rückwand bestimmen die Härte des Schattens.

Für harte Schatten benötigen Sie also vor allem einen großen Abstand der Blitzleuchte zum Model und eine kleine Lichtöffnung des Blitzvorsatzes. Das ist das Feld der Standard-Reflektoren und Tubus-Vorsätze. Harte Schatten können Sie auch leicht nur mit der Blitzröhre ohne Vorsatz herstellen. Dann ist die Lichtsteuerung aber sehr eingeschränkt. Mit schmalen Striplights lassen sich scharfe Übergänge von Licht zu Schatten in einer Richtung erzeugen.

Weiche Schatten | Wollen Sie einen möglichst weichen Schatten erzeugen, machen Sie genau das Gegenteil von dem bei den harten Schatten. Auch hier haben Sie somit drei verschiedene Möglichkeiten: Sie verkleinern die Distanz des Blitzgerätes zum Model. Sie stellen das Model weit von der Rückwand weg. Sie vergrößern die Lichtöffnung des Blitzes. Weiche Schatten sind das Feld der großen Softboxen und Schirme. Mit den großen Softboxen können Sie



⚡ Das Verhältnis der Unschärfe des Schattens auf der Rückwand (X) zur Größe der Blitzöffnung (Y) ist immer gleich dem Verhältnis der Distanz zwischen Rückwand und Model (A) zur Distanz zwischen Model und Blitzgerät (B). $X:Y = A:B$, daraus ergibt sich für die Härte des Schattens $X = (A:B) \times Y$. Nehmen wir an, die Blitzöffnung (Standard-Reflektor) beträgt 16 cm (Y), das Model steht 2 m vor der Rückwand (A) und das Blitzgerät ist 4 m vom Model entfernt (B), dann ist der unscharfe Bereich des Schattens $(0,16 \text{ m} : 4 \text{ m}) \times 2 \text{ m} = 0,08 \text{ m}$ oder 8 cm groß.

so nah an das Model gehen, wie es der Bildwinkel zulässt (und die Softbox nicht mit auf das Bild kommt). Je näher Sie herangehen, desto weicher werden die Schatten auf dem Model.

Abstrahlwinkel | Je nach Form der Öffnung besitzt jeder Vorsatz einen anderen Abstrahlwinkel für das reflektierte Licht. Der Abstrahlwinkel beeinflusst den Durchmesser des Lichtkegels und so auch die Stärke



Lichtformer

Oben links: Tubus-Vorsatz

Der Tubus erzeugt aufgrund der sehr kleinen Ausgangsöffnung sehr harte Schatten. Allerdings ist der Lichtverlust sehr hoch und der Tubus wird sehr heiß.

Oben rechts: Wabenvorsätze

Standard-Reflektor mit Waben, die den Abstrahlwinkel von 50 Grad auf 30, 20, 12 und 8 Grad reduzieren.

Unten links: Striplight

Ein Striplight erzeugt in der schmalen Richtung harte Übergänge von Licht und Schatten nach dem Prinzip der harten Schatten. In der Längsrichtung wirkt es nach dem Prinzip der weichen Schatten und leuchtet das Motiv sehr gleichmäßig und weich aus.

Unten rechts: Große oktagonale Softbox

Eine große oktagonale Softbox mit einem Durchmesser von 190 cm erzeugt ein sehr weiches Licht.

(Bilder: Elinchrom)

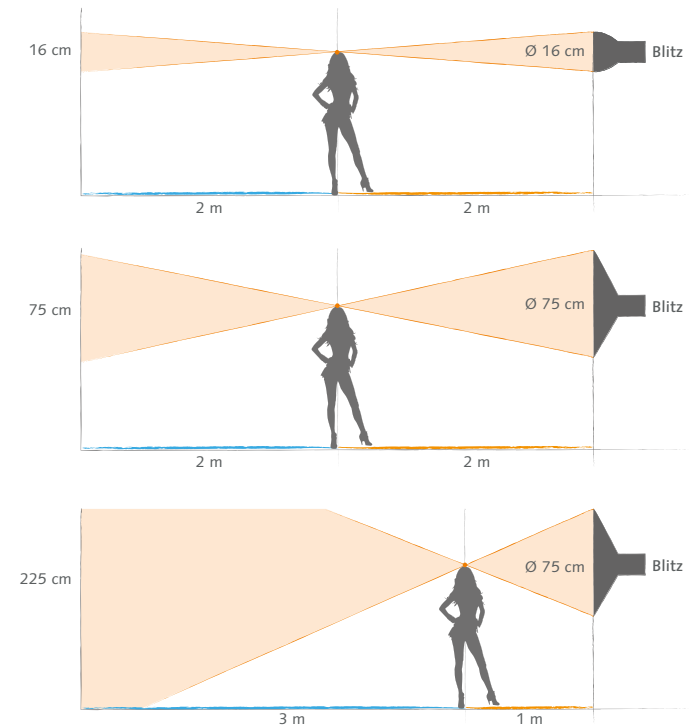
des Lichtabfalls vom Zentrum nach außen. Ein kleiner Winkel erzeugt einen Spotteffekt mit einem sehr starken Lichtabfall, ein großer Winkel ergibt ein breites, gleichmäßig abstrahlendes Licht mit einem schwachen, fast unmerklichen Lichtabfall. Beim Tubus beträgt der Abstrahlwinkel nur 15 Grad, beim Standard-Reflektor circa 50 Grad. Mit Wabenfiltern vor den Standard-Reflek-

toren können Sie den Abstrahlwinkel einengen und so einen Spotteffekt erzielen. Aufgrund der unveränderten Größe der Lichtöffnung bleibt die Härte des Schattens aber gleich.

LowKey | Low Key bedeutet, dass sich die Mehrzahl der Tonwerte im dunklen Bereich – bei den Tiefen –

befindet. Low Key bedeutet nicht, dass das Bild einfach unterbelichtet wird. Die Tonwerte dürfen durchaus im ganzen Spektrum, von Schwarz bis Weiß (oder von 0 bis 255 im Histogramm), im Bild vorhanden sein.

MiddleKey | Bei Middle-Key-Aufnahmen bewegt sich die Tonwertverteilung gleichmäßig über das ganze Histogramm, mit einem Schwerpunkt in der Mitte bei etwa 128. Die Bilder wirken so sehr ausgewogen, es fehlt ihnen aber oft die besondere Spannung. Middle-Key-Aufnahmen eignen sich gut für Aktpor-

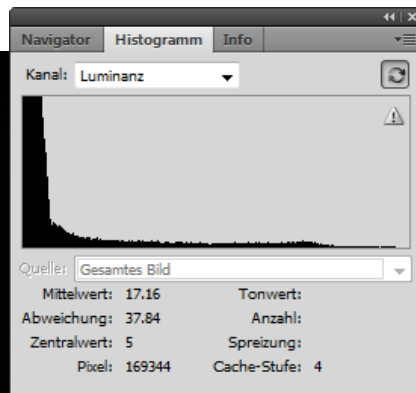
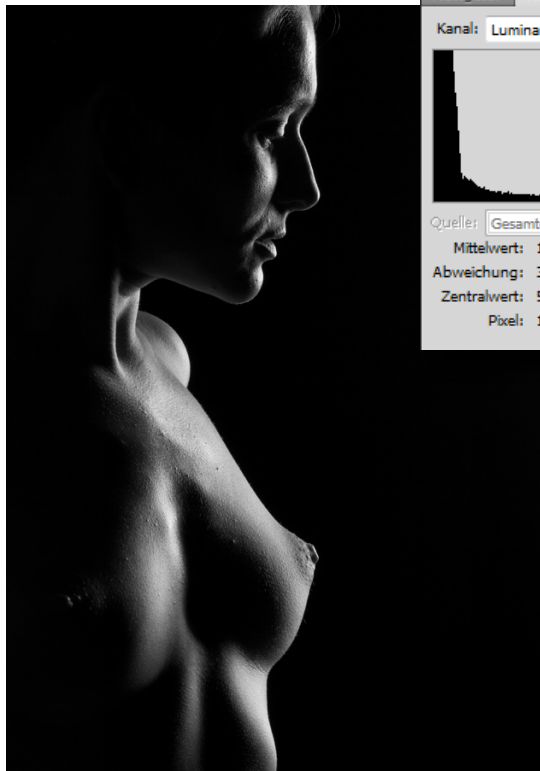


träts, und im Outdoor-Bereich bieten solche ausgewogenen Tonwerte sehr gute Voraussetzungen für Schwarzweißbilder mit wunderschönen Grauwerten.

HighKey | Bei den High-Key-Aufnahmen bewegen wir uns in einer ganz anderen Welt. Jetzt setzen wir sehr viel Licht ein, um eine helle und leichte Bildwirkung zu erhalten. High Key heißt aber nicht, dass die Bilder einfach überbelichtet und überstrahlt sind. Ziel ist es,

die Tonwerte in den Lichtern zu halten und mit wenigen dunklen Elementen einen besonderen Blickpunkt zu gestalten.

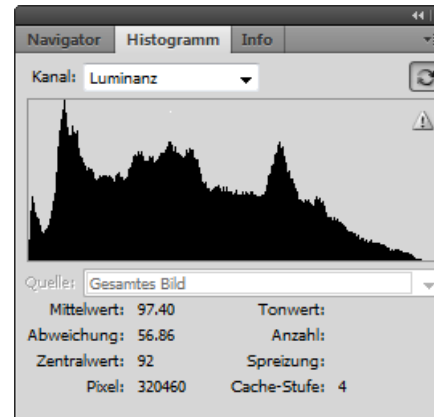
Sie sehen, die Möglichkeiten zur Steuerung des Lichtes sind im Studio sehr vielfältig. Es lohnt sich, zu experimentieren und immer wieder verschiedene spannende Lichtsituationen auszuprobieren. Ich zeige Ihnen in den folgenden Shooting-Berichten einige Möglichkeiten dafür. ■



« Low-Key-Aktporträt

Das Porträt von Anastasija ist ausgesprochen dunkel gehalten. Entsprechend stark wirken die wenigen hellen Bereiche des Bildes. Der Mittelwert des Histogramms liegt klar in den Tiefen bei 17,16, trotzdem wird das ganze Tonwertspektrum bis in die Lichter ausgenutzt.

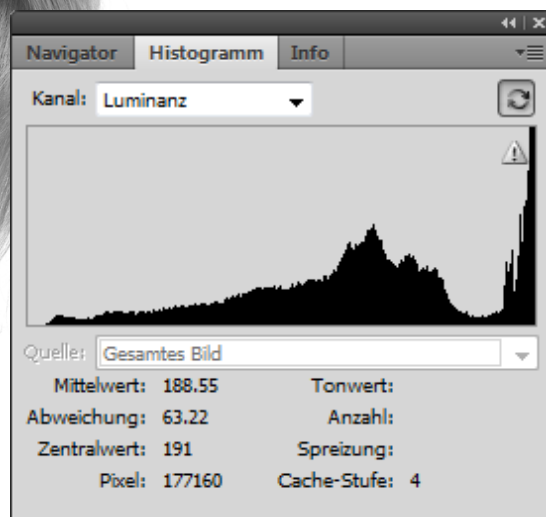
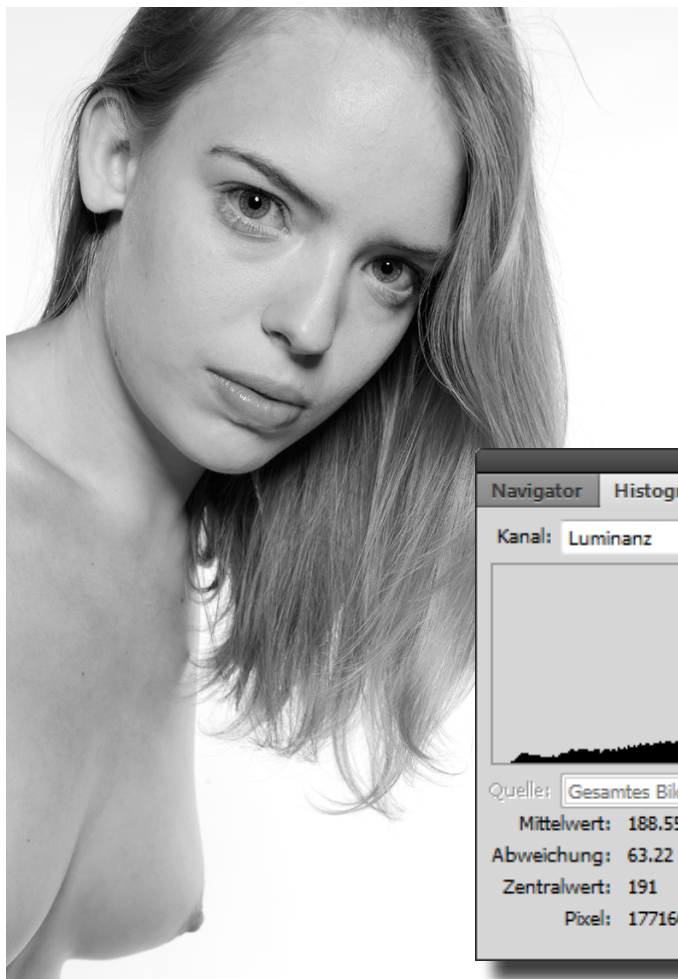
97 mm | f16 | 1/180 s | ISO 100 | Studioblitz | Model Anastasija



» Middle-Key-Aktporträt

Dieses Outdoor-Aktporträt von Anuschka zeigt eine ausgewogene Verteilung der Tonwerte über das ganze Spektrum mit einem Mittelwert von 97,40. Trotzdem wirkt es kontrast- und spannungsvoll und zeigt wunderschöne Grauwerte.

125 mm | f4 | 1/250 s | ISO 200 | Tageslicht | Model Anuschka



⚡ High-Key-Aktporträt

Bei dieser hellen Porträtaufnahme von Melanie mit einem starken Vorderlicht liegen die meisten Tonwerte bei den Lichtern. Der Mittelwert beträgt 188,55. Der starke Anstieg am rechten Rand zeigt, dass der Hintergrund vollständig weiß abgebildet wird.

62 mm | f11 | 1/180 s | ISO 100 | Studioblitz | Model Melanie

Aus dem Klappentext:

Um in der fotografischen Königsdisziplin „Akt“ erfolgreich zu sein, führt an professionell geplanten und durchgeführten Shootings kein Weg vorbei. Mit diesem Buch schauen Sie dem Profi über die Schulter: Sie begleiten den Aktfotografen Martin Zurmühle und ausgewählte Kollegen bei zahlreichen Shootings und bekommen fotografisches Know-how zur Aktfotografie aus erster Hand. Jeweils mit umfassenden Informationen von der Planung und Vorbereitung des Shootings über den konkreten Shootingablauf bis zur Bildbearbeitung des Ergebnisfotos. Sie bekommen Anregungen für die ganze Bandbreite der Aktfotografie, egal ob Sie im Studio, on location oder outdoor arbeiten wollen. Der Autor zeigt Ihnen außerdem die Grundlagen – vom Finden des richtigen Models bis zur perfekten Lichtsetzung. Auch wenn Sie bereits Erfahrung haben, ist dieses Buch eine perfekte Inspirationsquelle für Ihre Fotopraxis, für neue Bildideen und einen anderen Blick auf die Aktfotografie.



Wir danken dem Galileo Verlag für diesen Artikel, der ein Auszug aus folgendem Buch ist:

Martin Zurmühle: Das Shooting-Buch Aktfotografie, 24 Shootings live erleben

ISBN 978-3-8362-1923-5

397 S., 2012, komplett in Farbe, mit DVD, 39,90 Euro



Lust auf eine gemütliche Partie Schach?

Dann wirf einen Blick auf unseren neuen Workshop,
bei dem der Mensch gegen die Natur antritt!

Ein unschlagbares Quartett

 Liebe Freunde, wie ihr sicher schon bemerkt habt, geben wir aktuell „Vollgas“ was die Bereitstellung neuer kreativer Inhalte im Portal betrifft. Das **Kernthema Photoshop** und die eingehenden Möglichkeiten mit dem Programm führen immer wieder zu erstaunlichen Ergebnissen und atemberaubenden Composings. Euer Feedback ermutigt uns sehr, deshalb gibt es gleich zwei gute Nachrichten für den Spätsommer! **Erstens:** In unserem Shop haben wir euch einen **neuen Composing-Workshop** zur Verfügung gestellt: „Das Schachspiel“ beschreibt eine berühmte Partie, in welcher die abgeschlagene Menschheit der überlegenen Natur erliegt. **Zweitens:** Jetzt heißt es festhalten - Ihr findet eine weitere **neue DVD im Shop** „Composings in Photoshop“ und der Inhalt ist wirklich grandios: Vier unglaubliche Composing-Workshops auf einer DVD und folgende Schritt-für-Schritt-Anleitungen sind enthalten: „Das Orakel des Meeres“, „Feuer und Eis“, „Die Sturmtänzer“ und natürlich unseren Neuzugang „Das Schachspiel“. Das Composing-Bundle bietet ambitionierten Photoshop-Fans tolle Inspirationen und führt den Anwender zu erstaunlichen Ergebnissen. Wer also diese Bilder einmal selbst nachbauen möchte, der sollte schnell zuschlagen.

Was beinhaltet das Video-Training „Composings in Photoshop“ für dich?

- » 4 Workshops für erstklassige Composings
- » 12 Stunden professionelles Video-Training
- » inkl. Arbeitsdateien zum Nachbauen

Dein Trainer:

Marco Kolditz ist mit seiner Firma MEER DER IDEEN® als Digital Artist in München selbstständig. Er beschäftigt sich mit kreativer Bildbearbeitung, Grafikdesign, Texten, Videoproduktionen und weiteren kreativen Bereichen. Der kreative Blog: <http://www.meer-der-ideen.de>

Fazit:

Wer schon immer wissen wollte, wie die Profis ihre fesselnden und atemberaubenden Composings aufbauen, welches Ausgangsmaterial verwendet wird und was notwendig ist, um der Szene auch einen authentischen Look zu verpassen - hier gibt es die Antwort! Zusätzlich kannst du gleich selbst loslegen, denn für jedes der Szenarien sind die verwendeten Arbeitsmaterialien (mit Wasserzeichen) enthalten!

Weitere Informationen direkt im Shop

Composings in Photoshop

Vier geniale Photoshop-Composings für dich

Für nur
**39,95 €*
*als Download**



- insgesamt **12 Stunden** Video-Training
- 4 Photoshop-Composings – leicht verständlich und praxisnah erklärt
- gegenüber dem Einzelkauf **49,85 Euro gespart**

Als Download kaufen

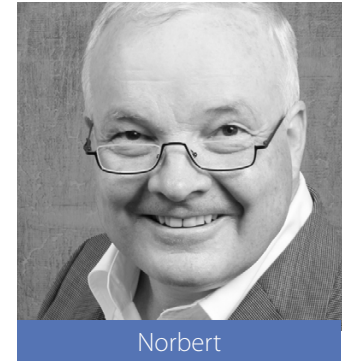
Mehr Informationen



Was ist das Rezept für ausdrucksstarke HDR-Bilder?
Eigeninitiative und Kontaktfreude!

HDR-Workflow-Training

Ob Norbert alias [grillnor](#) viel mit Wasser zu tun hat, können wir ehrlich gesagt nicht beurteilen. Doch eine Gemeinsamkeit besteht auf jeden Fall: Norbert hat erst kürzlich den Weg des geringsten Widerstands gewählt - eben wie fließendes Wasser. Und das finden wir von [PSD-Tutorials.de](#) so großartig, dass wir euch seine besondere Geschichte aus dem Herzen Hamburgs nicht vorenthalten möchten. Wie sich Norberts Eigeninitiative in unserer interaktiven Community ausgezahlt hat, könnt ihr im folgenden Artikel lesen.



Norbert

» Norbert ist seit nunmehr 2 Jahren aktiver Digital-Hobby-Fotograf. Sein Schwerpunkt liegt in der Stadtfotografie mit anschließender Fotobucherstellung. Fotobücher für London, Prag, und Augsburg sind bereits erstellt, Hamburg kurz vor Fertigstellung, und das ist seine Geschichte: Noch vor vier Wochen hätte ich nicht geahnt, dass ich durch die PSD-Community

- » Ein HDR-Training ganz besonderer Art in Hamburg erlebe.
- » Einen absoluten Profi in Sachen Fotografie, HDR und Bildbearbeitung CS6, LR4 und Photomatix Pro kennenlerne.
- » Eine interessante, sehr angenehme Bekanntschaft in Hamburg machen werde.
- » Und eine nachahmenswerte Idee ins Commag stellen darf.

Aber nun alles hübsch der Reihe nach. Am 01.08.13 surfte ich mal wieder unter der Rubrik „Neue Beiträge“ im Forum. Alle Antworten auf eine im Forum gestellte Frage waren interessant. Aber die Antwort von Frank

alias [Picturehunter](#) hat mich so fasziniert, dass ich mir sein Profil etwas näher anschaute. Dass Frank nicht nur ein guter Fotograf sein musste, sondern auch ein Profi in Sachen HDR-Erstellung, war mir recht schnell klar. Seine HDR-Fotos stammen zum großen Teil aus Hamburg, wo Frank auch lebt. Für mich stand somit fest, dass ich Frank in meinem Urlaub in der KW 33 in Hamburg kennenlernen musste. Noch am selben Tag schrieb ich Frank eine E-Mail und fragte ihn ganz direkt, ob wir uns zu einer Fotoserie mit anschließender Bildbearbeitung für ein HDR-Bild treffen könnten. Mit großem Erstaunen bekam ich am nächsten Tag ein „herzlich willkommen“ zurückgemailt. Bereits am zweiten Abend in Hamburg ging es dann auch schon los. Wir trafen uns an der Alster und nach kurzer Vorstellung wurde dann auch schon die Kamera (Canon EOS

600D, Objektiv Objektiv Canon 24–105 4,0) mit Stativ in Position gebracht. Bevor es dann mit der ersten Belichtungsreihe losging, gingen wir noch einige theoretische Aspekte für dieses Vorhaben durch. Hierzu gehörte unter anderem das optimale Verhältnis zwischen Belichtungszeit und der Blendenöffnung, Aufnahme im Raw-Format, Spiegelvorauslösung, Deaktivierung Bildstabilisator, aber auch Fragen, wie das Bild kontrastreicher aufgenommen werden kann. Nach den ersten drei, vier Belichtungsreihen ging es dann in ein



» Rathaus

Ausgangsbilder bestehend aus einer Belichtungsreihe mit 6 Bildern mit 1/20, 1/45, 1/90, 1/180, 1/350 und 1/750, Blende 5.6, Brennweite 45, ISO 100, M-Modus



⚡ Alster

Ausgangsbilder bestehend aus einer Belichtungsreihe mit 11 Bildern mit 1/20, 1/40, 1/60, 1/80, 1/100, 10, 8, 6, 4, 2, 1, Blende 8, Brennweite 40, ISO 100, M-Modus.

sehr nettes Lokal „Hofbräu an der Alster“, um bei einem Glas Bier die Bildbearbeitung vorzunehmen. Um es vorwegzunehmen: Ein Abend hat nicht gereicht, um die HDR-Bildbearbeitung angefangen mit LR4 über Photomatix Pro hin zur finalen Bildbearbeitung in CS6 vorzunehmen. Wir saßen dann noch zwei weitere Abende zusammen. Im Wesentlichen bestand die Bildbearbeitung in LR4 aus der Neutralisierung der Farbe und der Entschärfung der Aufnahmereihe. In Photomatix Pro ging es um die Fusion und die Tonemappingerstellung. Eine dritte Prozedur bestand in einer erneuten Fusion der Belichtungsreihe und der

anschließenden Anwendung des Tonemappings mit dem „details enhancer“ auf diese Fusion. In CS6 wurden dann noch über den Ebenenstapel die Tiefen/Lichter und der Kontrast bearbeitet. Zum Schluss noch unscharf maskiert und selektiv geschärft.

Die Bilder wurden a) am Wasserschlösschen, b) beim Rathaus und c) an der Alster aufgenommen. Das Bild a + b wurde mit Frank zusammen entwickelt. Frank hat sich alle Mühe gegeben, mir ein Training zu bieten, bei dem ich weit mehr als nur Basics kennengelernt habe. Dafür möchte ich mich hier an dieser Stelle nochmals recht herzlich bedanken. All jene, die sich ebenfalls für



⚡ Wasserschlösschen

Ausgangsbilder bestehend aus einer Belichtungsreihe mit 6 Bildern mit 1/20, 1/30, 1/60, 1/125, 1/250, 1/500, Blende 8, Brennweite 45, ISO 100, M-Modus.

die HDR-Technik interessieren und sich ein erfolgreiches Training vor Ort in Hamburg vorstellen, sollten sich unbedingt bei Frank alias Picturehunter melden. Bei Interesse könnte ich mir vorstellen, dass Frank auch Kurse anbietet. Ich kann Frank als Trainer/ Coach auf jeden Fall nur wärmstens empfehlen. Gruß und gute Bilder, euer Norbert.

PS. Übrigens bin ich vom 12. bis 16.10.13 in Berlin. Vielleicht gibt es ja jemanden aus Berlin, der sich mit mir an einem Tag/ Abend zum Fotografieren treffen möchte. ■

So gut kann OpenSource sein!



Dass Blender nicht nur eine OpenSource-Software ist, mit der man seine ersten 3D-Geh-Versuche bewältigt, beweisen Vincent und Zacharias Reinhardt, zwei Brüder aus Salzwedel (Sachsen-Anhalt). Seit 2 Jahren realisieren sie in ihrer eigenen Firma erfolgreich Aufträge von Kunden aus Industrie und Film – fast ausschließlich mit Blender. Einer größeren Internetgemeinde sind sie durch ihre Tutorials auf YouTube bekannt geworden und werden in einer Reihe „Blender Cookie“ und „Blender-Guru“ genannt; die AgenZasBrothers. Gerade erschien ihr neuester Streich, „Die kleine Blender-Autowerkstatt“. Commag spricht mit der „Stimme“ der AgenZasBrothers, Zacharias Reinhardt, über ihre Arbeit, ihre Pläne und natürlich über Blender.

■ **Commag:** Ja, herzlich willkommen zu unserem kleinen Gespräch! Ich hör jetzt nur einen von euch, den Zacharias ... Wo ist dein Bruder Vincent?

Zacharias Reinhardt: Der hat Urlaub. Urlaub muss man sich einfach mal nehmen, auch wenn Projekte anliegen... Wenn's nach ihm ginge, dann würde er wahrscheinlich arbeiten, aber es gibt ja auch Familie, und die verdient natürlich auch ihre Aufmerksamkeit.



Vincent Reinhardt



Zacharias Reinhardt

■ **Commag:** Seit 2011 habt ihr eure eigene Firma; ihr seid quasi ein Familienunternehmen, wobei du den Lesern durch deine Tutorials etwas bekannter sein dürftest als dein Bruder. Wenn man sich eure Video-Casts anschaut, habe ich den Eindruck, dass Vincent eher der ruhende Pol ist und du ein ständig quirliger Kopf :) Wie sind bei euch die Rollen verteilt?

ZR: Vincent ist derjenige, der hier alles leitet. Er hat hauptsächlich den Kontakt mit den ganzen Kunden, achtet darauf, dass hier alles in der Firma läuft, dass das mit den Finanzen funktioniert usw. Er ist schon eher im Hintergrund, aber er arbeitet sehr viel an den ganzen Kundenprojekten und kennt sich auch relativ gut mit Blender aus.

■ **Commag:** Du also der Kreative und Vincent der Mann im Hintergrund?

ZR: Wir sind beide die Kreativen, aber bei mir kommt das wohl eher nach außen, es ist öffentlichkeitswirksa-

mer. Mit diesen ganzen Tutorials trete ich eben mehr in Erscheinung als Vincent, doch in Zukunft wollen wir das mehr und mehr dahin entwickeln, dass wir als ganze Firma stärker auftreten, über Podcasts, Making-ofs, etc.

■ **Commag:** Schaut man auf eure Website, dann steht da „wir machen Filme -3D -VFX“, ihr seid viel mehr, als „nur“ ein paar Jungs, die Blender-Tuts verkaufen; ihr seid eine richtige Film- und Medienproduktionsfirma - was gibt's bei euch?

ZR: Grundsätzlich kann man sagen, bei uns gibt es alles, was irgendwie mit Bewegtbild zu tun hat. Das heißt, wir machen im Bereich Film alles Mögliche; Werbespots, Kinospots, Imagefilme, 3D-Animationsfilme, Lernvideos, Dokumentarfilme - im Grunde also alles, was es da so gibt. Das kommt immer auf den Wunsch der Kunden an. Wir kennen uns mit dem Bereich „Film“ sehr gut aus - wir haben zwar noch nicht alles gemacht, aber wir trauen uns fast alles zu! :)



⚡ REPTO108 - ein Animationsprojekt von Zacharias (2009).
Hier der Hauptcharakter. Making-ofs können unter diesem [Link](#) eingesehen werden.

■ **Commag:** Harte Arbeit, kann ich mir vorstellen! Jedoch macht ihr etwas, was auch andere gern würden: Ihr arbeitet - wohlgemerkt erfolgreich - in eurer eigenen Media-Agentur. Ändert es viel an der eigenen Sichtweise und vielleicht auch Leichtigkeit, wenn man sein Hobby zum Beruf macht?

ZR: Eine junge Firma muss sich erst mal entwickeln; von meinem Gefühl her ist es so, dass es mit der Zeit immer besser wird. Von außen mag das noch ein bisschen anders wirken, als wenn man selber drin steckt, gerade was die Finanzen betrifft, da geht es immer mal auf und ab, aber im Großen und Ganzen läuft es wirklich sehr gut.

Das Hobby zum Beruf zu machen, ist einerseits natürlich sehr schön, ich würde mal sagen: zu 95% ist das sehr schön :, weil man eben wirklich genau das, was man gerne machen will, auch fast tagtäglich machen kann - allerdings gehört natürlich auch viel anderes dazu. Das heißt, man hat natürlich nicht den ganzen Tag Spaß, und kann an irgendwelchen persönlichen Ideen arbeiten, sondern da sind auch andere Projekte, die mal nicht so viel Spaß machen, oder einfach anstrengend sind.

Klar hat man auch mal Hochs und Tiefs, und da heißt es dann, sich selber zu motivieren und Disziplin zu haben; aber das ist wohl in jedem Beruf so.

■ **Commag:** Nun sind Video, 3D, VFX..., alle sehr angesagt, und viele talentierte junge Leute träumen davon, es euch gleichzutun. Ich kann mir aber vorstellen, dass ihr nicht immer nur Projekte mit Fun ohne Ende habt, sondern auch mal einfach Aufträge annehmen müsst, damit ihr die Rechnungen zahlen könnt. Oder wie sieht euer Arbeitsalltag aus?

ZR: Ein Arbeitstag fängt bei uns so zwischen 8 und 9 Uhr an, meist geht's dann auch abends bis 19, 20 Uhr, wenn nicht noch länger - je nachdem, was eben anliegt. Wir haben immer eine ganze Stange Projekte, einige Kundenprojekte, einige Privat- oder Firmenprojekte wie Tutorials oder Workshops. Je nachdem, was gerade akut ist, das wird als Erstes angegangen und dann teilen wir uns den Tag auf. Das Wichtigste wird immer als Erstes angegangen.

Dann kommen auch eine Menge E-mails oder Anfragen zu den Tuts rein, gerade über youtube. Wir bemühen uns, die möglichst alle zu beantworten, manche liegen aber auch mal ein, zwei Wochen.

Im allgemeinen arbeiten wir pro Tag an mehreren Projekten und teilen uns die Arbeit so auf, dass wir je Projekt pro Tag etwa 1 bis 2 Stunden dran arbeiten. Nur wenn etwas ganz akut ist, arbeiten wir mal den ganzen Tag an einem Projekt durch.

■ **Commag:** Wo nimmst du dabei eigentlich noch die Zeit für Tuts her, Zacharias?

ZR: *lacht* Na ja, wir sind mittlerweile 4 Mitarbeiter und wir teilen uns natürlich die Arbeit auf. Deswegen sind wir auch gewachsen, da das für meinen Bruder und mich einfach zu viel wurde; ja und mein Part ist es eben, die Tutorials aufzunehmen und zu bearbeiten und die Workshops aufzunehmen, das gehört zu meinem festen Arbeitsalltag.

■ **Commag:** Warum machst du eigentlich Tuts? Liegt es dir sehr am Herzen, Blender und Wissen darüber zu verbreiten?

ZR: Ja na klar, das ist mir ein großes Anliegen! Die Liste ist seeeeeehr lang, was ich alles in Tutorials verarbeiten möchte, doch die Zeit ist leider knapp.

Aber man merkt es ja vielleicht auch daran, dass wir alle unsere Workshops kostenlos anbieten. Wir wollen halt versuchen, möglichst jedem das Wissen zugänglich zu machen; wenn sich das jemand nicht leisten kann (also die DVDs), dann schaut er sich es eben kos-

tenlos an. Wobei die DVDs natürlich eine großartige Unterstützung für unsere Projekte darstellen und die Einnahmen daraus uns überhaupt auch ermöglichen, das alles so weiterzumachen.

■ **Commag:** Über deinen Bruder hatten wir schon kurz gesprochen und auch darüber, dass die Tutorials mehr sind als Hobby, sondern ein direkter Bestandteil deiner Arbeit. Kann man also sagen, dass die Tutorials zu eurem (Geschäfts-)Konzept gehören?

ZR: Sagen wir mal so: Die Tutorials, Workshops, sind zu unserem Konzept geworden. Ganz am Anfang hatte Vincent mal eine kleine Tutorial-Serie gemacht, das war aber noch mit Blender 2.48 oder so.

Dann haben wir einen Ausflug zu CINEMA 4D unternommen, aber Vincent ist dann nach ein paar Jahren wieder auf Blender 2.5 gestoßen, und durch ihn habe ich angefangen, Blender wieder intensiv zu lernen.

Ja und damals dachte ich mir: „Okay, im Internet gibt’s kaum brauchbare Tutorials; es gibt ein paar englische, aber kaum deutsche - damals hatte auch Blender Cookie gerade erst angefangen, ja und da habe ich mich einfach mal rangesetzt und eine Anfängerserie aufgenommen, so ganz privat für mich zu Hause. Die haben wir dann veröffentlicht und da die Leute sehr positiv drauf reagiert hatten, haben wir einfach weitergemacht - danach kam dann mal ne Serie für Fortgeschrittene und dann einfach immer mal das, was mir so in den Sinn kam. Und irgendwann haben wir unsere ganzen Tuts bis dahin zusammen gepackt und als Tut-Sammlung auf DVD in unserem Shop ver-

kauft. Und da auch das ganz gut lief, sind die Tutorials in unserer Selbstständigkeit genauso ein fester Bestandteil geworden. Perspektivisch es ist schon so gedacht, dass das mal ein richtiges Standbein unserer Firma wird.

■ **Commag:** Ihr steckt viel Zeit in die Tuts und dann auch noch kostenlos - lohnt sich das für euch eigentlich? Immerhin müsst ihr wirtschaften...

ZR: Ja, die Tutorials bringen uns eigentlich sehr viel. Wir haben ja nun auf unserer Website einmal die ganzen Tutorials und Referenzen, was wir bisher so gemacht haben. Die Tutorials werden ständig erneuert, da kommen immer weitere dazu - und das ist halt ein Anlaufpunkt für viele Leute. Die kommen dann immer wieder auf unsere Website und schauen sich das an und sehen „ach da ist wieder was Neues und so was machen die auch!“ - und dadurch bekommen wir eben auch Kunden. Das heißt, es gab schon einige konkrete Projekte, da haben Kunden anhand unserer Tutorials versucht, selber etwas für ihre Firma zu machen, haben dann aber gemerkt, dass das nicht ganz so einfach ist und sind dann direkt an uns herangetreten und haben uns gefragt, ob wir das nicht machen würden. Wieder andere sehen in den Tutorials, dass wir gut mit dem Bereich 3D umgehen können und

» 3D-Arbeit für Grundig Business Systems (www.grundig-gbs.com)
Visualisierung des Diktiermikrofons
Digta SonicMic II



beauftragen uns. Ein Beispiel ist Grundig Business Systems, ein Hersteller von Diktiermikrofonen. Für diese Firma haben wir dann auch eine Visualisierung von einem Diktiermikrofon gemacht.

■ **Commag:** Gab es da schon mal Situationen, in denen ihr Nachteile hattet, da ihr mit Blender und nicht mit den „Industriestandards“ arbeitet?

ZR: Tja, so genau kann ich das gar nicht sagen... wenn Anfragen kommen, dann kommen die. :)

Wir müssen zumindest bis jetzt noch keine andere Akquise betreiben, damit die Kunden zu uns kommen. Ich persönlich sehe da keinen Nachteil, denn wir präsentieren auf unserer Website das, was wir können, mit eben dieser Software, und wenn die Kunden damit zufrieden sind, dann kommen sie auf uns zu. Ich denke, für die Kunden spielt die Software oft keine Rolle, Hauptsache, das Ergebnis stimmt.

■ **Commag:** Ist Blender wirklich ein Programm für den professionellen Einsatz? Ich lese in Foren immer wieder, dass sich Blender zwar gemausert hätte, es wäre zwar „ein tolles Programm“, aber richte sich vorrangig an den Hobbyuser, bzw. es könne den „Platzhirschen“ noch nicht das Wasser reichen...

ZR: Also in unserer Firma nutzen wir, was 3D angeht, zu 95% oder mehr Blender und ansonsten nur Element 3D in After Effects.

Das heißt, wir nutzen im Prinzip fast ausschließlich Blender für die 3D-Arbeit und bis jetzt konnten wir damit alles umsetzen, was benötigt wurde. Natürlich kommen hier und da mal kleinere Programme zur Anwendung, wenn es um die Umwandlung von irgendwelchen Dateien geht, aber die Hauptarbeit machen wir in Blender. Und ich persönlich finde, dass Blender auch für die Arbeit im kommerziellen Bereich wirklich sehr gut geeignet ist.

■ **Commag:** Wird Blender deiner Meinung nach zu wenig ernst genommen?

ZR: Eigentlich schon. Gerade für seinen Umfang und noch dazu kostenlos... In vielen Bereichen würde ich behaupten, dass es mit den teuren Programmen mithalten kann.

// *Also in unserer Firma nutzen wir, was 3D angeht, zu 95% oder mehr Blender*

■ **Commag:** Wo ist sein Platz in der 3D-Welt?

ZR: Jedes 3D-Programm, jedes Programm, hat so seine Vor- und Nachteile. Wenn es um spezielle Produktionen geht, muss man eben schauen, dass da verschiedene Programme zusammenarbeiten, das ist aber normal. Blender ist, soweit ich weiß, dafür bekannt, dass das Modellieren sehr flüssig und schnell geht. Wenn ich mich da an meine CINEMA 4D-Zeit zurückerinnere, fand ich es damals dort sehr umständlich - ich weiß allerdings nicht, wie es mittlerweile da ist, ich habe es lange nicht mehr benutzt.

Aber Blender ist beim Modelling eben wirklich sehr gut, da man mit den ganzen Tastenkürzeln, wenn man die einmal intus hat, wirklich in rasender Geschwindigkeit arbeiten kann. Mal nebenbei bemerkt habe ich auch schon mit anderen, professionellen CINEMA-Nutzern gesprochen, die auf Blender umsteigen wollen.



« 3D-Arbeit für die Plattform Werbeagentur (www.plattform.com), als Illustration für www.social-commerce.ag

■ **Commag:** Erzähl doch mal, was habt ihr schon so alles mit Blender realisiert!? Verwendet ihr Cycles, den Blender Renderer, oder nutzt ihr externe Engines?

ZR: Wir haben diverse Projekte umgesetzt, allerdings muss ich dazu sagen, dass wir fast alle Projekte in Blender zusammen mit After Effects umsetzen, das heißt, wir machen das ganze Compositing in AE. An sich arbeiten wir sonst ausschließlich mit Cycles, bzw. früher der Blender Render Engine. Wir haben noch nie wirklich mit externen Render Engines gearbeitet, das war einfach noch nicht erforderlich.

Ja, was wir so gemacht haben, siehst du auf unserer Webseite, unter „Referenzen“. Zum Beispiel das Diktiermikrofon für Grundig Business Systems, worüber wir schon sprachen; auch für Grundig haben wir dann noch mal einen „Workflow des digitalen Diktierens“ umgesetzt, komplett in 3D. Daneben den Fangmann-Kinospot, der hier regional in den Kinos läuft. Außerdem haben wir einige Produktvisualisierungen, Werbefilme und auch Video-Anleitungen gemacht.

■ **Commag:** Wo ergeben sich im Produktionsumfeld, im professionellen Einsatz, Schwierigkeiten/Nachteile in der Arbeit mit Blender? Auf was für Probleme stoßt ihr ganz persönlich?

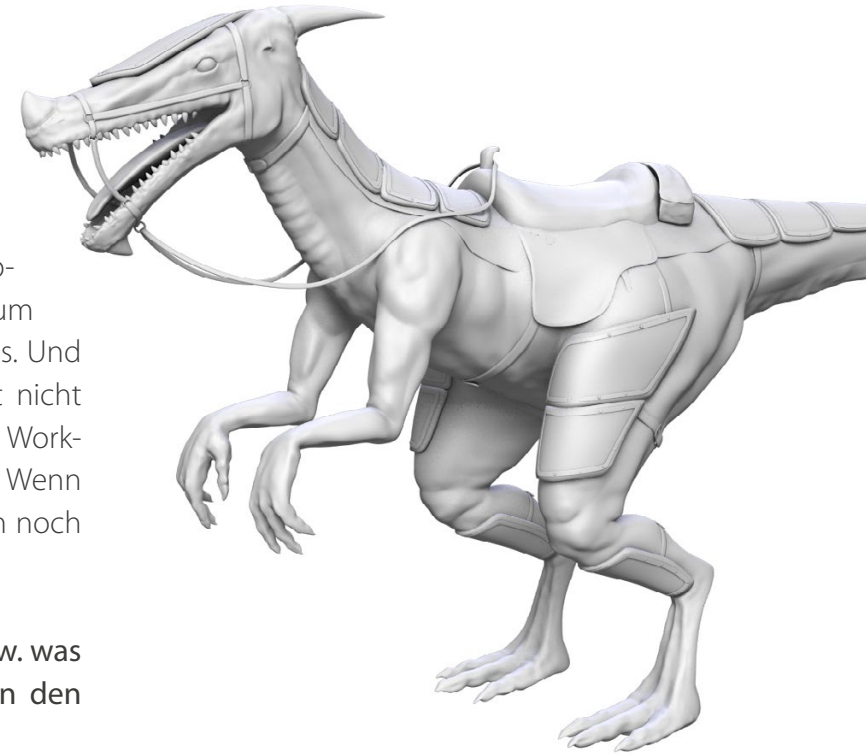
ZR: Ja, lustigerweise ist das bisher immer so gewesen, dass, wenn ein spezielles Projekt anstand, immer genau die Funktion in Blender dazugekommen ist, die wir gebraucht haben. Zum Beispiel bei dem Grundig-Mikrofon haben wir den Boolean-Modifizierer verwendet, um diese ganz vielen, kleinen Löcher dort

reinzu„stanzen“. Und noch während des Projektes kam der überarbeitete Boolean-Modifizierer raus, der schon seit Jahren nicht verändert wurde, aber jetzt flüssiger und besser funktionierte. Das war auch mit anderen Sachen so: zum Beispiel mit der Bewegungsunschärfe in Cycles. Und irgendwie... wenn mal eine Sache überhaupt nicht funktioniert, dann findet man immer einen Workaround, um das doch noch hinzubekommen. Wenn wirklich mal ein Fehler auftritt, kann man auch noch viel in After Effects tricksen.

■ **Commag:** Welche Entwicklung seht ihr bzw. was wünscht ihr euch persönlich von Blender in den nächsten Jahren?

ZR: Es gibt immer mal wieder so Kleinigkeiten, wo mal ein Fehler entsteht, aber das sind eher sehr spezielle Sachen, so allgemein kann ich das spontan nicht sagen, was ich mir konkret von Blender wünschen würde. Ganz toll ist wirklich, dass Cycles überhaupt dazu gekommen ist. Dadurch haben sich gerade für professionelle Anwender ganz neue Welten eröffnet. Früher hätte man das auch mit LuxRender o.Ä. machen können, aber das einfach nur in Blender aktivieren zu müssen, ist sehr bequem und ich freu mich einfach auf jede Erweiterung für Cycles. Es ist immer wieder echt beeindruckend, was die Programmierer da zustande bringen.

Was natürlich noch sehr schön wäre, wenn in Zukunft noch Volumetric Materials für Cycles dazukämen. Man kann das zwar „faken“ und mit den Compositing-



⚡ *Sculpting eines Characters als Lernprojekt.
Mehr unter diesem [Link](#).*

Möglichkeiten machen, Cycles und den internen Renderer kombinieren, das ist ja alles möglich.

■ **Commag:** Apropos Ausblick in die Zukunft; wie sehen eure Zukunftspläne aus?

ZR: Unser Traum wäre es, dass die Firma irgendwann mal so gut läuft, dass wir unsere eigenen Filmprojekte umsetzen können. Die Werbefilme sollen erst mal ein Übergang sein. Wie es in 10 Jahren aussieht, kann ich noch nicht sagen, aber es ist schon unser großes Ziel, unsere eigenen Filmprojekte realisieren zu können.

■ **Commag:** Und wie sieht es mit dem Ausblick in die nähere Zukunft aus - hast du für uns neue Tutorials auf Lager?

ZR: Einmal soll der 3D-Charakterworkshop weiter geführt werden, Teil II und Teil III, wo es um Texturierung und Riggen gehen wird. Noch war die Zeit dafür nicht da, aber ich denke, das wird in näherer Zukunft soweit sein.



⚡ Das aktuelle Projekt der AgenZasBrothers: „Die kleine Blender-Autowerkstatt“ gibt es unter diesem [Link](#)

Jetzt arbeitete ich ja an meiner Autowerkstatt, damit diese dann bis Ende August fertig ist, damit wir die dann rausschicken können. Jetzt sind wir in der Vorbestellphase, aber danach geht's dann intensiv weiter mit dem Charakterworkshop. Derzeit läuft noch die *Deform-Modifier-Serie*, ja und wenn ich es schaffe, kommt dann noch mal ein freies Tutorial dazwischen.

■ **Commag:** Was zeigst du uns in der kommenden „Kleinen Blender-Autowerkstatt“?

ZR: Es wird um den kompletten 3D-Workflow gehen, hier werde ich das am Beispiel eines Autos zeigen. Also von Null an: das Modellieren, das Texturieren, das Riggen, die Animation, das Compositing und das Rausrendern. Das wird auch kein High-Poly-Modell, sondern ein Low-Poly. Mir ging es hauptsächlich um den Texturieren und Riggen-Part.

■ **Commag:** Und worum geht es im Charakterworkshop?

ZR: Ja, der Charakter-Workshop... das ist bis jetzt unser umfangreichster Workshop. Besteht aus 45 Tutorials, 18 Stunden Video-Material - aber das ist auch nur der erste Teil ;) Da geht es auch wirklich von Null an los. Dort zeige ich, wie man einen 3D-Charakter erstellt, auch Konzept-Zeichnung und Blaupausen erstellen in GIMP, also alles in kostenloser Software, ja und dann die Umsetzung, das Modellieren, etc. Wie gesagt, in den geplanten nächsten Teilen geht es dann um Texturieren und den ganzen Rest.

■ **Commag:** Vielen Dank für deine Zeit und deine

Offenheit, Zacharias! Es hat mir sehr viel Spaß gemacht, mit dir zu reden! Ich wünsche euch weiterhin viel Erfolg und kann nur sagen, dass wir schon auf mehr von euch gespannt sind! Wo finden wir mehr von euch? Du hast das letzte Wort.

ZR: Mehr von uns gibt es auf agenzasbrothers.de, dort findet ihr unsere ganzen Tutorials, Video-Podcasts und Videos und außerdem auch unseren Shop, wo ihr unsere Workshop-DVDs kaufen könnt. Die sind dann auch noch mal mit ein paar Extras bestückt, sodass da auch noch mal der Kaufanreiz gegeben ist ;) Jeder, der uns unterstützen möchte, kann sich also so ein Produkt kaufen. Die sind auch alle sehr günstig gehalten, für den Inhalt könnte man auch sicher mehr Geld verlangen, aber wir sind da immer so an der Grenze, wo wir auch ein bisschen was damit verdienen, aber dass es für den Kunden eben auch nicht zu teuer ist.

Auf unserer Website findet man so ziemlich alle unsere Projekte, wir haben auch noch einen [YouTube-Kanal](#) und eine [Facebook-Seite](#), auf der wir auch alle Neuigkeiten posten, die nicht auf unserer Seite auftauchen. Ja, ansonsten würde ich allen, die Blender noch nicht nutzen, empfehlen, Blender zu nutzen ;) , weil es wirklich ne tolle Software ist - und allen, die es schon nutzen, weiterhin viel Spaß mit Blender! ■

Die aktuellste und kostenlose Blender-Version kannst du dir unter diesem Link downloaden: www.blender.org



Contao CMS Training

Für
Einsteiger und
Fortgeschrittene

**Du willst deine eigene
Website erstellen und
gekonnt administrieren?**

Mit diesem CMS-Training wird das Umsetzen anspruchsvoller Features auf modernen Websites für dich zum Kinderspiel. Daniel Koch führt dich Schritt für Schritt zu deinem eigenen Projekt.

Jetzt Trailer ansehen!

- 8 Stunden Video-Training
- 40 Praxis-Lektionen in Text und Bild auf über 470 Seiten
- Alle Informationen von A wie Aufbau bis Z wie Zugriffsrechte
- Geeignet ab Contao 3.0

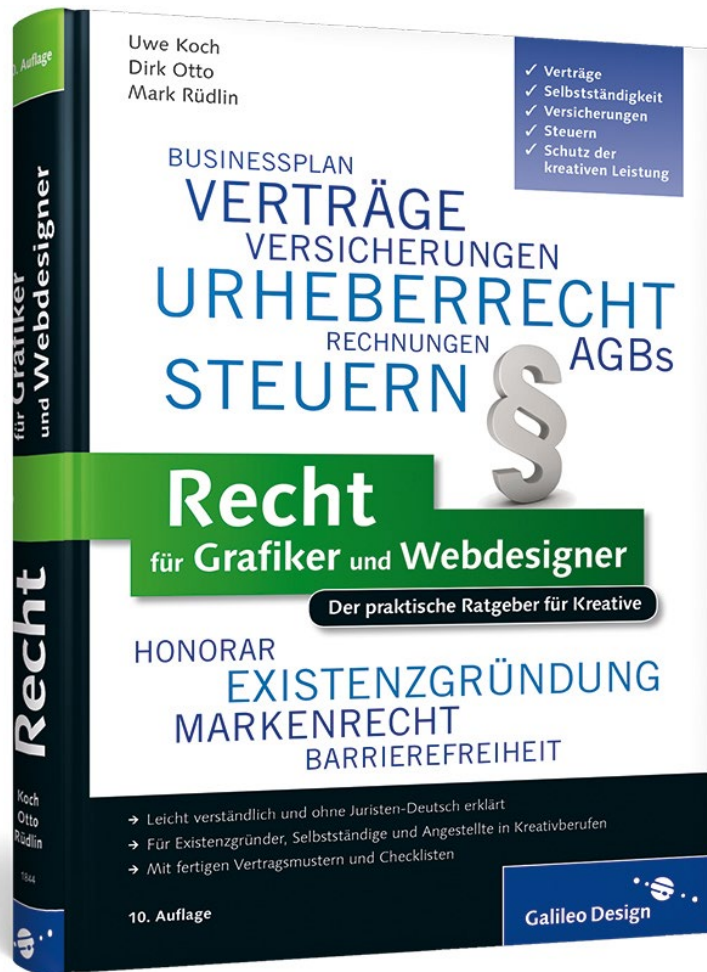


Der Shop von
PSD-Tutorials.de



Recht für Grafiker und Webdesigner

Im Folgenden findet ihr eine Buchrezension von Pascal Bajorat. Pascal ist ausgebildeter Mediengestalter und als Webentwickler für die 4eck Media GmbH & Co. KG tätig. Er betreut diverse Online-Plattformen, Blogs und Open-Source-Projekte (z.B. Webdesign-Podcast.de).



Das Buch „Recht für Grafiker und Webdesigner“ aus dem Galileo Design Verlag ist nun in der zehnten Auflage erschienen. Der Inhalt des Buches ist von drei Rechtsanwälten, Uwe Koch, Dirk Otto und Mark Rüdlin, verfasst worden und richtet sich vor allem an Existenzgründer oder bereits aktiv Selbstständige, die im Rechtsdschungel Orientierung benötigen.

Bibliografische Angaben:

ISBN 978-3-8362-1844-3, Galileo Press, Bonn
10. Auflage 2012, 439 Seite, 49,90 Euro

Niveau/Zielgruppe:

Umfassender Einstieg in die wichtigsten rechtlichen und steuerlichen Belange für Webdesigner und Grafiker.

Thema:

Wo liegt eigentlich der Unterschied zwischen Ideenklau und Inspiration? Wie kann ich meine kreativen Arbeiten vor dem Diebstahl geistigen

Eigentums schützen? Und was muss ich beachten, wenn ich selbst fremde Inhalte verwenden möchte? Diese und weitere Fragen werden im Buch ausführlich behandelt und beantwortet.

Autoren:

Uwe Koch arbeitete als Korrektor und Werbetexter, bevor er Jurist wurde. Er schreibt in Fachzeitschriften zu Fragen der Werbung und der digitalen Druckvorstufe. **Dirk Otto**, Rechtsanwalt, arbeitet seit 2000 als Rechtsanwalt spezialisiert auf das Medien- und IT-Recht in Hamburg und Berlin. **Mark Rüdlin** arbeitet nach seinem Studium in Berlin, Tübingen und Hamburg seit 2000 als Rechtsanwalt und Datenschutzbeauftragter in Krankenhäusern, sozialen und karitativen Einrichtungen.

Ein Überblick:

Von der Struktur her ist das Buch sehr gut gegliedert; mit Schlagwortverzeichnis und gut durchdachtem Inhaltsverzeichnis dient es als Werk zum schnellen Nachschlagen von einzel-

Keine Unentgeltlichkeit

- Wurde die Unentgeltlichkeit des Entwurfs – vielleicht stillschweigend – vereinbart? Wenn der Gestalter zum Beispiel sagt: »Also, ich zeige euch erst einmal, wie das ungefähr aussehen könnte. Wenn ich die Seiten dann fürs Netz fertig mache, kostet das insgesamt ...« –, dann konnte der Auftraggeber das als Vereinbarung kostenloser Entwürfe verstehen.

Wenn der Kreative diese Punkte überwiegend zugunsten eines »Auftrags zwischen den Zeilen« abhaken kann, darf er für seine Arbeit eine Rechnung schreiben.

15.4 Was tun, wenn der Auftraggeber nicht zahlt?

Der Umgang mit »faulen Kunden« ist ein schwieriger Teil des Customer Relationship Managements – aber wir müssen daran denken, dass er vor allem dies ist und kein juristisches Problem.

Wir alle kennen den Grundsatz: Die Akquisition eines neuen Kunden ist um ein Vielfaches aufwändiger als die Anbahnung von Neugeschäften mit einem bestehenden Kunden. Niemand will einen Auftraggeber verärgern. Das ist für jeden Kreativen das Hauptproblem, wenn sich Kunden mit der Bezahlung des Honorars allzu viel Zeit lassen. Kommt es wirklich zum Streit, ist die Geschäftsbeziehung beendet.

Kundenbindung trotz Mahnung

Aufgabe eines ökonomischen Forderungsmanagements ist es daher, die Kommunikation mit dem Schuldner so zu organisieren, dass beide Ziele, solange es geht, miteinander verknüpft bleiben können: Das Geld soll fließen, und der Schuldner soll gern auf einen zurückkommen.

Dazu muss jede Ansprache des Zahlungspflichtigen

- verständlich und transparent,
- auffällig,
- verbindlich im Sinne von freundlich und
- verbindlich im Sinne von ernst gemeint sein.

15.4.1 Korrekte Rechnungen

Eine Standardrechnung und eine Standardmahnung sollte jeder für sich entwickeln. Die Rechnung sollte möglichst genaue Angaben über den Leistungsumfang oder über den Grund der Forderung (»Unsere Vereinbarung vom ...«) beinhalten. Je schneller die Rechnung einem Vorgang zugeordnet und überprüft werden kann, desto eher geht sie in die Buchhaltung.

Die Rechnung darf durchaus zusätzliche (Werbe-)Botschaften an den Empfänger beinhalten: Man kann für die Auftragserteilung danken, auf

andere Leistungen hinweisen oder ausdrücken, dass man sich auf weitere Zusammenarbeit freut.

Rechtliche Vorgaben

- Die rechtlichen Vorgaben für eine Rechnung sind:
 - Die Überschrift »Rechnung« ist nicht vorgeschrieben (auch wenn sie zweckmäßig ist).
 - Die Rechnung muss ein Ausstellungsdatum haben.
 - Die Rechnung muss eine fortlaufende Nummer haben, die nur einmal vergeben wird.
 - Umfang und Art der Leistung müssen bezeichnet werden.
 - Das Datum der Leistungserbringung ist aufzuführen.
 - Die Mehrwertsteuer muss sowohl nach Prozentsatz als auch betragsmäßig ausgewiesen sein. Bei unterschiedlichen Mehrwertsteuersätzen müssen zum Beispiel Vorlagenerstellung (19%) und Nutzungsrechtsübertragung (7%) als getrennte Rechnungsposten erscheinen.
 - Die Steuernummer des Ausstellers kann auch durch die Umsatzsteuer-Identifikationsnummer ersetzt werden. Eins von beiden ist aber Pflicht.
 - Ist die Leistung von der Umsatzsteuer befreit (Beispiel Lehrtätigkeit für berufsvorbereitende Bildungseinrichtung), ist ein entsprechender Hinweis auf der Rechnung zu vermerken (Beispiel: »Gemäß Ihren Angaben sind Sie nach § 4 Nr. 21 UStG von der Umsatzsteuer befreit.«).
 - Eine förmliche Anrede ist nicht vorgeschrieben. Der Empfänger kann also auch mit Vornamen angesprochen werden, wenn man ihm üblicherweise auch unter seinem Vornamen schreibt. Die Anschrift des Rechnungsempfängers gehört jedoch dazu.
 - Eine Unterschrift ist nicht vorgeschrieben. Besser ist sie trotzdem.
 - Auf der Rechnung müssen alle Angaben sein, die für »Geschäftspapiere« vorgeschrieben sind: ausgeschriebene Vornamen, bei juristischen Personen die gesetzlichen Vertreter, bei Personengesellschaften alle Mitglieder, bei eingetragenen Firmen die Handelsregisternummer, außerdem die Steuernummer und natürlich die Anschrift des Rechnungsstellers.
 - Ein Zahlungsziel oder eine Skontoregelung sind nicht vorgeschrieben.

Tipp: Umsatzsteuer-Identifikationsnummer

Eine Rechnung muss stets entweder die Steuernummer des Ausstellers oder die Umsatzsteuer-Identifikationsnummer enthalten. Empfehlenswert ist die Verwendung der Umsatzsteuer-Identifikationsnummer. Zwar wird die Nummer nur für Auslandsgeschäfte benötigt, aber das Antragsverfahren ist kostenfrei. Und wozu dann das Ganze? Ohne Kenntnis der Steuernummer lassen sich Sachbearbeiter bei der Finanzverwaltung nicht mehr zu Auskünften am Telefon »überreden«, insbesondere wenn es nicht die eigene Steuernummer ist.

[+]

« Auch wenn das Buch auf den ersten Blick »trocken« wirkt, ist der Inhalt verständlich und nachvollziehbar aufbereitet.

Inhalte bzw. Vorlagen. Weiterhin ist das Buch gerade Existenzgründern eine große Hilfe, denn es erbringt, neben den vielen nützlichen Tipps, auch eine gewisse Beratungsleistung und man hat nach dem Durchlesen dieses typisch wohlige Gefühl, gut beraten zu sein. Dank der beigelegten Vertragsvorlagen können Gründer von null auf eigene Verträge aufbauen oder erweitern.

Für Unentschlossene, die vielleicht noch über den Schritt in die Selbstständigkeit nachdenken, ist das Buch ein guter Einblick in einen Bereich, der einen bei der späteren Arbeit neben dem Kerngeschäft stets begleiten wird. Vor allem, da die Themen Recht, Steuern, Versicherungen stetige und auch geldhungrige Bereiche sind, dessen zeitaufwendige Verwaltung nicht unterschätzt werden sollte.

Fazit:

Alles in allem ersetzt das Buch zwar keine persönliche Beratung durch einen Anwalt oder Steuerberater, verschafft einem aber einen mehr als nur grundlegenden Überblick über wichtige Themen, mit denen sich jeder Webdesigner und Grafiker einmal auseinandergesetzt haben sollte. Meiner Meinung nach sollte jeder Webdesigner einen Ratgeber wie diesen sein Eigen nennen können, am besten noch vor dem Schritt in die Selbstständigkeit. Hier geht es **direkt zum Buch**.

nen Themengebieten. Die Kapitel selbst lassen sich auch gut für sich alleine lesen, was den Charakter eines Nachschlagewerks nur untermauert.

Obwohl die Thematik Recht und Steuern etwas trocken ist und sicher nicht zum Lieblingsthema der meisten Webdesigner und Grafiker werden wird, haben es die drei Autoren geschafft, diese Bereiche dank praxis-

bezogener und plausibler Beispiele gut zu vermitteln. Weiterhin kommt das Buch größtenteils ohne Juristendeutsch aus und ist damit leicht verständlich. Neben den teilweise etwas trockeneren Themen tun sich aber auch Kapitel hervor, die jedem Grafiker und Webdesigner geläufig sein sollten, denn hier geht es um die eigenen Rechte an Werken und die Nutzung fremder

Gebruuchsanweisung für „Neuland“: Teil 1 – Schutz vor Phishing

Echte Insider wissen es schon lange, doch vor einiger Zeit wurde es auch offiziell verkündet, dass das Internet „es Feinden und Gegnern unserer demokratischen Grundordnung mit völlig neuen Möglichkeiten und (...) Herangehensweisen ermöglicht, unsere Art zu leben in Gefahr zu bringen“. Die willkürliche Datensammlung ist nicht mehr aufzuhalten. Was bleibt demjenigen also zu tun, der seine Siebensachen im Netz möglichst gern beisammen halten möchte?

☉ Eigentlich ist ja alles ganz einfach: Wie in jedem Land ist es auch in Neuland so, dass man sich als Besucher nicht regel- und schamlos bewegen kann, wie man lustig ist, und wie man es sich zu Hause wahrscheinlich nicht trauen würde - wegen der Nachbarn. Go Neuland! Feel free! Zugegeben, es ist verlockend. In Neuland herrscht eine unermessliche Vielfalt an Meinungen und Möglichkeiten.

// **Bankraub war
gestern. Phishing ist heute.**

In Neuland bekommt man außerdem an allen Ecken und Enden Geheimzugänge, Passwörter und Fragen, deren Antwort nur einer kennen kann: ich selbst. Das alles macht den Aufenthalt dort natürlich mächtig aufregend, individuell und exklusiv: Ich brauche ein Passwort, wenn ich etwas kaufen oder meine Meinung sagen will, meinen Freunden verraten will, was ich gerade mache, meine Zeitung lesen oder sehen will, wie



© maxkabakov - Fotolia.com

viel Geld ich habe. Und natürlich auch, wenn ich Annas Geburtstagsgeschenk überweisen möchte.

Da muss man schon höllisch aufpassen, dass man mit all den Passwörtern nicht durcheinanderkommt. Und dass vor allem kein Fremder ungewollten Zugang bekommt. Hacker und Phisher wären solche Kandidaten, die sehr kreativ werden, um an fremder Leute Daten zu gelangen. Bankraub war gestern. Phishing ist heute.

“Phishing” meint frei übersetzt das Fischen nach Passwörtern und ist mittlerweile ein beliebtes Verfahren, um unberechtigt ans Geld und die Daten anderer Leute zu kommen. Mies und clever gleichzeitig.

Cyberkriminelle haben raffinierte Strategien entwickelt, um Gutgläubigen ihre Passwörter zu entlocken, um dann mit den Daten ihr Unwesen zu treiben. Sie schlüpfen beispielsweise in die Rolle einer Bank und weisen per Mail auf gefährliche Systemfehler hin. Um den Verlust deiner Daten zu verhindern, sollst du dich über ein Formular einloggen - und schon ist es zu spät. Wenn du jetzt nicht ganz schnell deinen Account sper-

ren lässt, werden sie in deinem Namen einkaufen, deinen Freunden verraten, was für ein schlechter Mensch du bist, deine Zeitung lesen, sehen, wie viel Geld du hast und dein Konto abräumen. Tja, und die gute Anna geht diesmal höchstwahrscheinlich auch leer aus. Hier eine Handvoll Tipps, was du tun kannst, um deine Passwörter gegen Phishing zu schützen:

- » Gib die Adresse deiner Bank o.Ä. immer von Hand ins Browser-Adressfeld ein und lass dich nicht von Links in E-Mails verleiten - diese könnten auf eine fingierte Seite führen.
- » Solche fingierten Seiten kann man erkennen: Werde prinzipiell misstrauisch, wenn sich auf der Seite deiner Bank etwas ändert, sie merkwürdige oder fehlerhafte Texte enthält oder wenn die URL abweicht.
- » Den Browser regelmäßig updaten und darauf achten, dass geforderte Service Packs installiert sind.
- » Für Online-Banking einen anderen Browser nutzen als für das sonstige Tagesgeschäft, z.B. Opera.
- » Das Sicherheitszertifikat der Website durch Doppelklick auf das Schlosssymbol vor der URL kontrollieren, bevor sensible Daten eingegeben werden. Die URL muss mit https:// beginnen, nicht nur mit http://
- » Achtung bei Pop-Ups: Passwörter nie in Pop-Up-Fenster eingeben. Schon gar nicht dann, wenn das Fenster keine Statusleiste hat. Lasst euch im Zweifel über die rechte Maustaste und das Kontextmenü nähere Informationen zur Seite und ihrem genauen Standort anzeigen.

- » Gesundes Misstrauen: Glaube keinem, der dich auffordert, auf eine bestimmte Seite zu gehen und dich einzuloggen
- » Wenn du in deinem Mailprogramm zwischen HTML-Format und reinem Textformat auswählen kannst, empfange Mails nur im reinen Textformat.
- » Selbstverständlich muss es sein, eine aktuelle Firewall oder Anti-Virensoftware installiert und auch aktiviert zu haben, alles andere könnte im Fall des Falles auch vor Gericht ggf. als fahrlässig bewertet werden.

Über die Autorin

Serena Müller ist Germanistin und Online-Redakteurin. Seit Kurzem unterstützt sie das Team von PSD-Tutorials.de im Bereich Text und Korrektur.



Mit diesen Hinweisen dürftest du „Phishern“ deutlich schwerer ins Netz gehen. In der nächsten Commag-Ausgabe erscheint dann Teil 2 der Gebrauchsanweisung für Neuland. Wie gehe ich mit Google+, facebook & Co. um? Eure Serena.

PHOTOSHOP QUICKIES

Wenn Schriftarten gewählt werden, findet sich in der Schriftartauswahl eine lange Liste mit Hunderten bis Tausenden Schriften. Daneben gibt es immer die Schriftvorschau mit dem Wort *Sample*. So richtig erkennbar ist die Schriftvorschau aber nicht, weil: einfach zu klein. **Zeit, die Schriftvorschau zu vergrößern!**

Bis Photoshop CS5: Unter dem Menüpunkt *Bearbeiten > Voreinstellungen > Text* lässt sich die Schriftvorschau stufenweise von *Klein* bis auf *Riesig* ändern.

Ab Photoshop CS6: Die Einstellungsmöglichkeit findet ihr im Menü *Schrift > Vorschaugröße für Schrift*. Einfach vergrößern! Von jetzt an gelingt schon bei der Auswahl der Schrift die bessere Beurteilung, wie sie im Layout wirken wird.



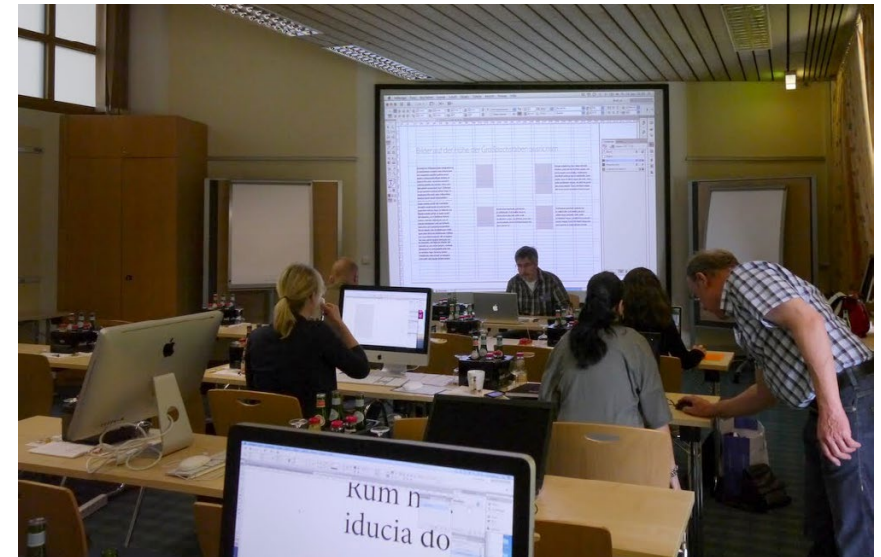
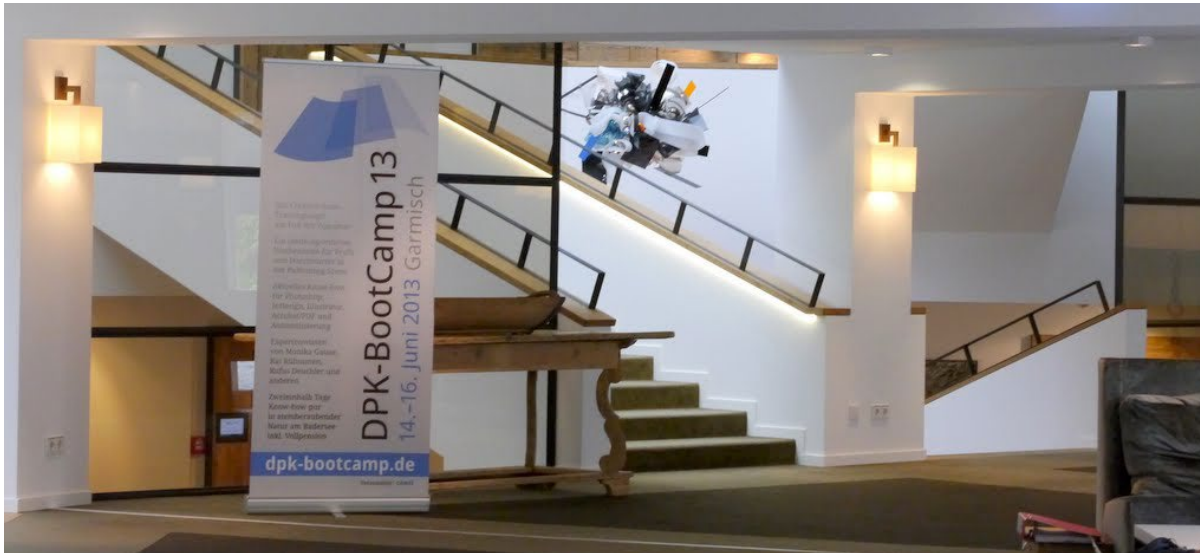
Ein Rückblick auf das DPK-BootCamp

Ihr erinnert euch sicher, dass wir in der Mai-Ausgabe des Commags über das dreitägige Event informiert haben. Es ist zwar schon ein wenig Zeit vergangen, doch für ein Review ist es nie zu spät. Hans Neumair, Wolf Eigner und das Team der c/m/t aus München berichten von ihrer Veranstaltung am Badersee bei Garmisch.

Das **DPK-BootCamp 2013** vom 14. bis 16. Juni in Grainau an der Zugspitze war für Organisatoren und Veranstalter gleichermaßen ein Abenteuer, schließlich gab es für ein reines Trainingswochenende in dieser Größenordnung noch kaum „Vorbilder“. Als wir das „Creative-Suite-Trainingslager am Fuß der Zugspitze“ konzipierten und schließlich öffentlich ankündigten, wussten wir noch nicht, ob genug Teilnehmer kommen würden, um die Kosten zu decken, und auch nicht so viele, dass die einzelnen Trainingseinheiten wegen Überfüllung nicht mehr richtig funktionieren würden. Wie sich herausstellte, waren unsere Sorgen glücklicherweise unbegründet. Das haben wir sowohl den Teilnehmern zu verdanken, die gut gelaunt und erwartungsvoll im Hotel eintrafen und auch über die eine oder andere kleine Ablaufpanne während der zweieinhalb Tage entspannt hinwegsehen, als auch den Trainern, die ihr hochverdichtetes Profiwissen ruhig, engagiert und heiter weitergaben und ihr Publikum wirklich begeisterten. Besonderer Wert wurde darauf gelegt, dass auch wirklich alle Teilnehmer mitkamen und sich andererseits auch niemand

langweilen musste. Wir waren, ganz ehrlich, vom Engagement der Trainer und von der Motivation der Teilnehmer gleichermaßen überwältigt.

Wie versprochen, war ein roter Faden in allen Sitzungen der enge Bezug zur professionellen Praxis. Nicht die abgefahrensten Kunstgriffe standen im Vordergrund, sondern solides Handwerkszeug unter den Hauptgesichtspunkten Fehlervermeidung und Effizienz. Dabei waren die Teilnehmer immer wieder erstaunt, wie viele – von zahlreichen Nutzern bislang unbeachtete –

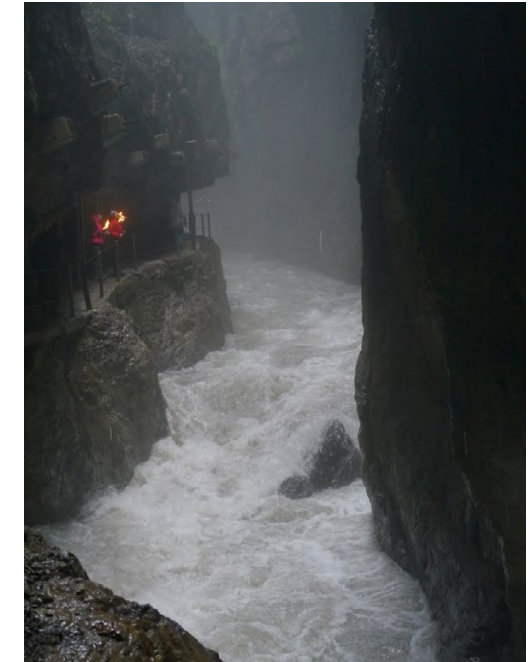


Funktionen in den Adobe-Programmen stecken. Zu zeigen, wie bekannte und unbekannte Funktionen sinnvoll für die Arbeit genutzt und dabei wertvolle Zeit gespart werden kann, war ein großes Anliegen aller Referenten, dem sie nach einhelliger Meinung ihrer „Schüler“ auch bestens gerecht wurden.

Besonders begeistert hat uns die fröhliche, ja direkt ausgelassene Stimmung, die trotz des „harten“ BootCamp-Charakters überall zu erleben war. Der Austausch unter Teilnehmern und Referenten war auch in den Pausen und jenseits der Seminarräume vielfältig und spannend und es gab keinerlei Berührungsängste. Es war einfach eine sehr dynamische Gruppe, die sowohl die fachlichen Gespräche zwischen den Sitzungen als auch die vielleicht manchmal weniger tiefgründigen abends an der Bar genoss. Ein Höhepunkt des Wochenendes war natürlich die Samstagabendveranstaltung. Im Gegensatz zu klassischen Ereignissen wie Party, Musik, Kabarett und Ähnlichem ging es auch hier betont sportlich zu. Die gesamte Gruppe wanderte, mit Fackeln „bewaffnet“ und fachkundig geführt, durch die märchenhaft anmutende Partnachklamm. Wer

das noch nicht erlebt hat, sollte es unbedingt nachholen: Auf einem in den Felsen gehauenen schmalen Pfad geht es parallel zum kleinen, aber reißenden Fluss den Berg hinauf, vorbei an Felsvorsprüngen und unter kleinen Wasserfällen hindurch. Dann noch durch den Wald, einen Hang hoch und zum Abschluss über sanft geschwungene Wiesen zur Almwirtschaft, in der die Gruppe mit einem leckeren Fondue empfangen wurde.

Die positiven Rückmeldungen aller Teilnehmer zeigen uns, dass wir das Meiste richtig und offenbar nichts falsch gemacht haben. Manchen sind nach eigenem Bekunden zwölf Monate bis zum nächsten BootCamp viel zu lang, andere möchten am liebsten gleich eine ganze Woche „runterreißen“ ... Wir schlussfolgern, dass unser BootCamp zwar intensiv, aber in gleichem Maße effektiv war und dabei auch noch Spaß gemacht hat. Unserem Konzept werden wir nach diesem rundum gelungenen Wochenende in Grainau also treu bleiben, und wir freuen uns schon auf das nächste Mal. Ein Termin dafür steht schon beinahe so felsenfest wie die Zugspitze: 27.–29. Juni 2014. ■



Serial Cut™ für Fotolia

10 KÜNSTLER - 10 LÄNDER - 10 PSD - 10 MONATE

10. September 2013

10
TEN • COLLECTION
staffel 2

www.tenbyfotolia.com

fotolia

Serial Cut™ für Fotolia

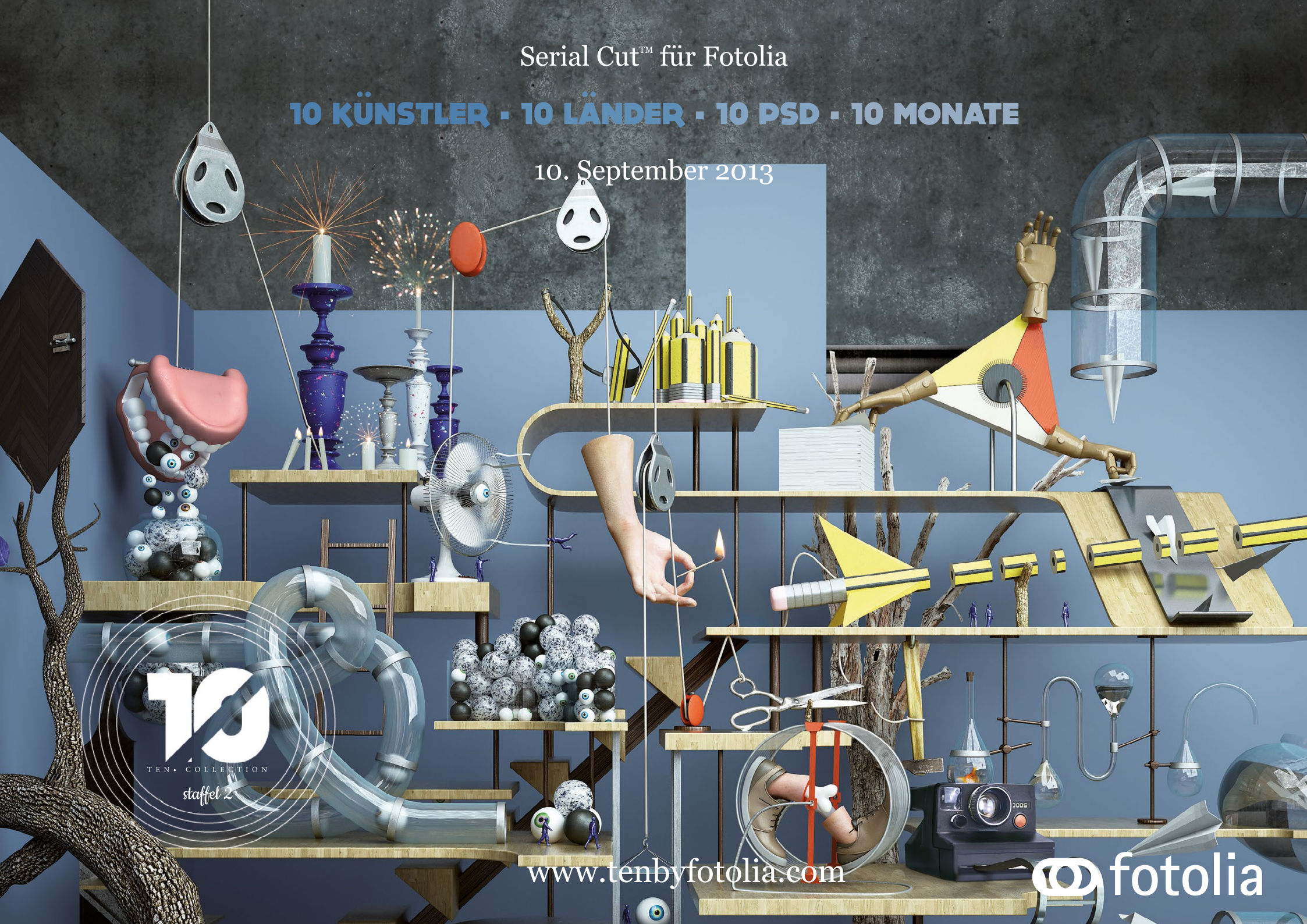
10 KÜNSTLER - 10 LÄNDER - 10 PSD - 10 MONATE

10. September 2013

10
TEN • COLLECTION
staffel 2

www.tenbyfotolia.com

fotolia



Serial Cut™ für Fotolia

10 KÜNSTLER - 10 LÄNDER - 10 PSD - 10 MONATE

10. September 2013

10
TEN • COLLECTION
staffel 2

www.tenbyfotolia.com

fotolia

Serial Cut™ für Fotolia

10 KÜNSTLER - 10 LÄNDER - 10 PSD - 10 MONATE

10. September 2013

10
TEN • COLLECTION
staffel 2

www.tenbyfotolia.com

fotolia

Serial Cut™ für Fotolia

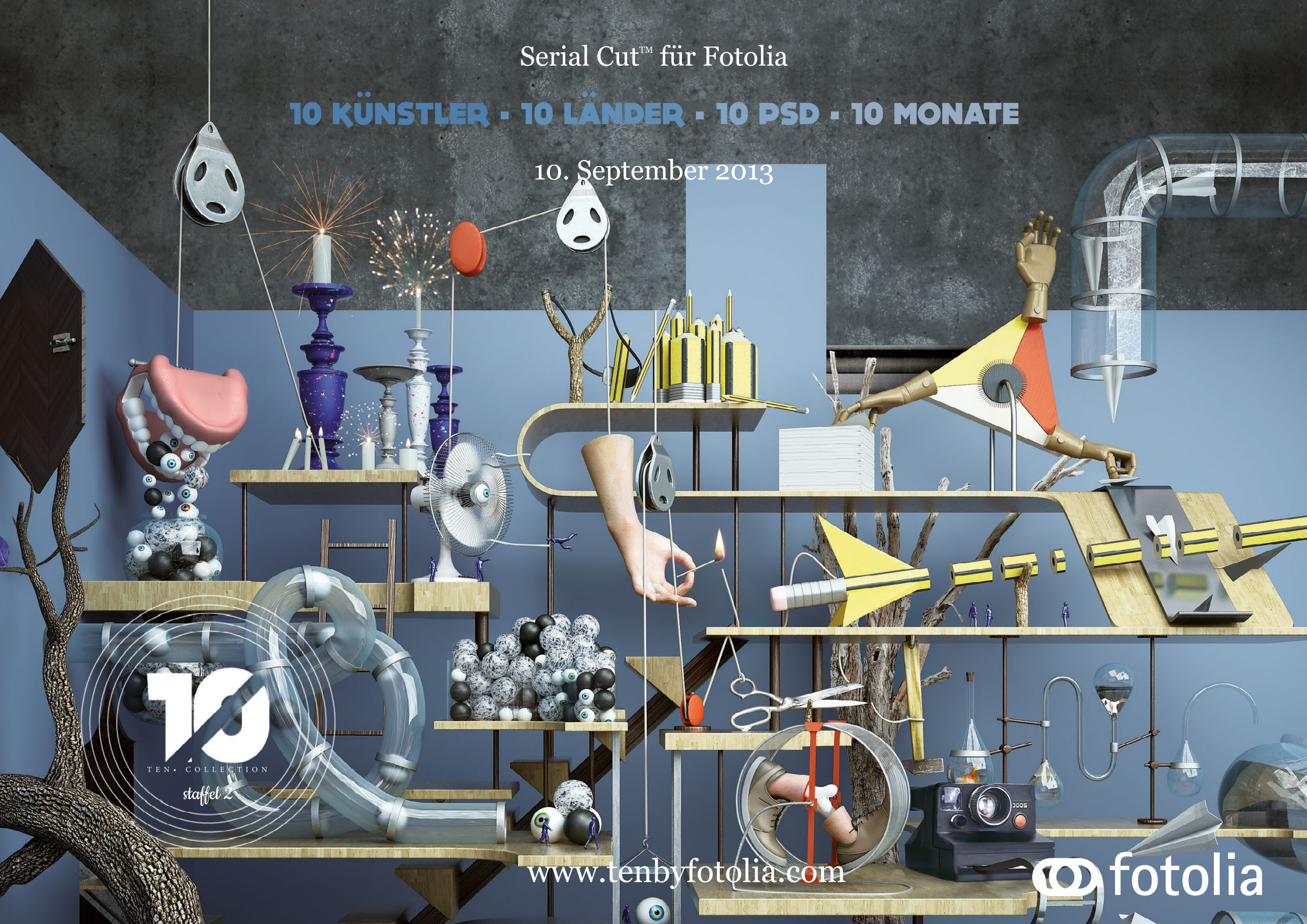
10 KÜNSTLER - 10 LÄNDER - 10 PSD - 10 MONATE

10. September 2013

10
TEN • COLLECTION
staffel 2

www.tenbyfotolia.com

fotolia



Serial Cut™ für Fotolia

10 KÜNSTLER - 10 LÄNDER - 10 PSD - 10 MONATE

10. September 2013

10
TEN • COLLECTION
staffel 2

www.tenbyfotolia.com

fotolia

Fotolias TEN Collection lädt ins spanische Kuriositäten-Kabinett

New York / Berlin, 05. September 2013 – Sergio del Puerto, besser bekannt unter dem Namen seines Studios Serial Cut, gibt mit seinem Werk „Faux Tiroirs“ (auf Deutsch: „Falsche Schubladen“) faszinierende Einblicke in die Techniken der Bildbearbeitung. Die offene PSD-Datei kann ab heute für 24 Stunden gratis auf der [TEN Website](#) heruntergeladen werden. Wir sagen: Ein Blick lohnt sich, auch wenn man nicht weiß, wo man als Erstes hinsehen soll!

Mit seinem TEN Projekt möchte Serial Cut den berühmten „Wow“-Effekt erzeugen und den Betrachter vom ersten Moment an fesseln. „Als Kreativer sollte man vor allem überraschen, sowohl mit der Idee als auch mit deren Umsetzung. Dazu bedarf es jedoch der nötigen Hingabe, um sich von anderen zu unterscheiden“, sagt del Puerto. Ist die Aufmerksamkeit gewonnen, liebt er es, den Betrachter in die Feinheiten seines Werks zu ziehen: „Ich mag es, wenn die Leute sich Zeit nehmen, um mein Bild genau zu untersuchen. Wenn sie auf jedes Detail achten und sich dabei fragen, was real ist und was digital produziert wurde.“ Entsprechend strotzt das Motiv von Serial Cut nur so vor Details. Inspiriert vom „Kabinett der Kuriositäten“ aus der Zeit der Renaissance, hat er einen faszinierenden Mix aus Alt und Neu erschaffen. Menschliche Körperteile treffen auf Alltagsgegenstände und bilden ein schillerndes, mysteriöses Durcheinander, das den Betrachter dazu animiert, sich in den rätselhaften Gedanken des Künstlers zu verlieren.

Für die Kreation seines speziellen Laboratoriums hat sich Serial Cut der verschiedensten Techniken bedient,

von Fotomontagen per Photoshop bis hin zu 3D-Arbeiten mit CINEMA 4D. Eine der größten Herausforderungen bestand darin, das Licht und die Farben der bei Fotolia heruntergeladenen Fotos zu harmonisieren. Sein Stil erscheint als interessante Kreuzung von Surrealismus, Popkultur und sogar des Barocks. Dadurch verleiht del Puerto seinen Arbeiten einen einzigartigen Look. „Ein guter Designer zeichnet sich durch die Fähigkeit und den Willen aus, seine eigenen Projekte zu entwickeln und zu verteidigen.“

**Als Kind spielte ich
nie mit Figuren, stattdessen
arrangierte ich sie und
machte ein Bild davon**

Das Schwierigste aber zugleich auch Notwendigste dabei besteht darin, eine eigene Identität und einen authentischen Stil zu finden“, erklärt er. Die Inspiration für sein Schaffen zieht er aus zahlreichen Quellen: aus seiner Kindheit, der modernen und klassischen Kunst,



der Architektur oder aus Filmen wie die von Monty Python. Einer der interessantesten Aspekte des TEN Projekts besteht darin, dass ambitionierte Designer nicht nur eine Fülle an wertvollen Tipps und Techniken von internationalen Profis vermittelt bekommen, sondern auch Einblicke in deren Alltag, Werdegang und Inspirationsquellen erhalten. Das Video-Tutorial, in dem Serial Cut seine Tricks und Kniffe seines Werks Schritt für Schritt erläutert, wird ebenfalls am 10. September auf dem [YouTube TEN Collection Channel](#) sowie der [TEN Collection Website](#) abrufbar sein.



TEIL 1 - VORSTELLUNG DES KÜNSTLERS

■ Bitte stelle dich kurz vor.

Ich heiße Sergio Del Puerto, besser bekannt als Serial Cut. Das ist der Name meines Studios. Seit 1999 beschäftigen wir uns vor allem mit Art Direction.

■ Erzähle uns etwas über deine Ausbildung: Verliefst du formal oder autodidaktisch?

Ich bin durchaus ein Autodidakt. Ich fing an, Audio-visuelle Kommunikation an der informationswissenschaftlichen Fakultät der Complutense Universität in Madrid zu studieren. Nur kurze Zeit später begann ich mich dann selbst für Design zu interessieren. Ich ging viel in die Bibliothek, da das Internet damals noch nicht so verbreitet war. Ich nahm verschiedene Angebote wahr, ging zu Kunst-Seminaren. Ich suchte nach Quellen, die mich interessieren könnten. Ich fing auch an, mit dem Computer zu arbeiten. In meinen ersten Jobs erstellte ich Flyer für Madrids Nachtclubs. Zu dieser Zeit lernte ich Paloma Rincón kennen, eine Kommilitonin, die damals viel mit Fotografie experimentierte. Jeder mit seiner Leidenschaft, also Fotografie und Grafikdesign, gingen wir zunächst getrennte Wege, bis wir uns dann 2005 zusammengetan haben. Ich für meinen Teil studierte weiter und bevor ich überhaupt fertig wurde, hatte ich bereits meinen ersten Job für die Zeitschrift Vanidad, einem Trend-Magazin. Danach arbeitete ich einerseits für die Tageszeitung El País, aber auch für Design-Studios, immer parallel zum Studium. Egal ob ich fest oder als Freelancer gearbeitet habe, ich war immer an der Universität. Es war anstrengend, dies alles unter einen Hut zu bringen. So liefen die ersten Jahre ab, bis ich mich vor fünf Jahren selbstständig machte. Da ich immer Auftraggeber hatte, kannte ich bereits viele Kunden, das war von Vorteil.

In mein Portfolio packe ich keine Auftragswerke, sondern nur Arbeiten, die ich selbst auf Anfragen hin, jedoch ohne feste Vorgaben, kreiert habe. So habe ich es geschafft, meinen eigenen Stil zu entwickeln. Auftragsarbeiten für die Kunden anderer Agenturen, egal wie groß sie sein mögen und wie vorteilhaft deren Wirkung für mich wäre, habe ich nie als meine eigene Arbeit betrachtet. Alles entwickelte sich sehr langsam, Schritt für Schritt, sodass ich jedes Mal bessere Kunden/Jobs bekam. Erst kam Jimmy in mein Studio und dann noch einer und noch einer – der Mitarbeiterstab wurde zunehmend größer.

■ Arbeitest du für eine Agentur oder als Freelancer? Warum?

In jedermanns Leben kommt der Moment, an dem du alles auf dich setzen musst. Wenn du für jemand anderen arbeitest, hast du vielleicht das Problem, dass dieser deine Visionen nicht teilt. Oder du arbeitest für eine Agentur, deren Kunden dich wie einen Angestellten behandeln und nicht wie einen Art Director. Ich sage oft nein, wenn der Auftrag nicht mit dem übereinstimmt, was mir gefällt.

Manchmal ist es wegen Kreativitäts-Problemen, weil es kein guter Auftrag ist, manchmal liegt es am Zeitmangel, weil wir es sonst nicht richtig machen könnten. Und ein anderes Mal ist es wegen Geld-Problemen, wenn etwas verlangt wird, was außerhalb des Budgets liegt.



■ Wie gestaltete sich dein Weg zur digitalen Illustration?

Ich war nie wirklich ein Illustrator, wir sind "Bildermacher". Der Slogan unseres Studios ist "Bildermacher seit 1999", und das ist es, was wir machen. Wir machen kein Branding und wir erstellen auch keine Webseiten... es geht uns um Bilder. Wir haben uns langsam spezialisiert. Wir sind jetzt an dem Punkt angelangt, an dem wir endlich das machen können, was uns gefällt. Ein Bild bringt uns ins Studio. Es motiviert uns, immer besser zu werden, um das, was wir bereits tun, zu vervollkommen. Das ist mir wichtig. Wir haben eine natürliche Gesamtentwicklung hinter uns: Wir haben mit Grafikdesign, mit Illustration begonnen und sind langsam in Richtung Werbung gegangen. In der Werbebranche wirst du nicht nach Layouts gefragt. Was deine Kunden wollen, ist ein Bild. Die Werbe-Agentur sorgt für die Anpassung und bereitet verschiedene Versionen für den Endabnehmer vor, deshalb fragt man uns nach einem Bild. Ein anderer Grund für un-

ser Vorgehen ist, dass wir den doppelten Aspekt eines Bildes lieben. Unsere Bilder erzielen sowohl auf den ersten als auch auf den zweiten Blick, wenn man die Details näher betrachtet, eine starke Wirkung. Das ist ein weiterer Grund dafür, warum wir unsere Arbeit lieben.

■ Was hat dich inspiriert und beeinflusst?

Ich wurde von einer Menge Dinge und Menschen beeinflusst: von Kunst, Architektur und natürlich Design. Aber ich versuche, mich nicht auf zeitgenössische Produkte zu fokussieren. Ich schaue gerne zurück und suche nach alten Quellen, nach Klassikern. Ich greife gerne diese Referenzen auf und setze sie in einen aktuellen Kontext. Magritte zum Beispiel haben wir in einem unserer Werke mit einem Apfel geehrt. Ich profitiere von so vielen Einflüssen: Ich mag Herb Lubalin als einen der großen Designer für seine Arbeit im Bereich der Typographie. In unserem Buch ist eine Liste von Einflüssen, die mein Leben begleitet haben. Filme

oder auch eine Kindheitserinnerung sind Inspirationsquellen für mich. Als Kind spielte ich nie mit Figuren, stattdessen arrangierte ich sie und machte ein Bild davon. Im Gegensatz zu anderen Kindern habe ich nie mit Spielzeugen Schlachten nachgestellt. Das interessierte mich einfach nicht. Ich liebte es, Stillleben zu kreieren und sie zu fotografieren. Wenn ich darüber nachdenke, fällt mir auf, dass ich immer schon dasselbe gemacht habe.

■ Wirken sich deine Einflüsse und Inspirationen direkt auf deinen Stil und deine Arbeit aus?

Ja, und das wollen wir auch nicht verstecken. Z.B. ist die Arbeit an den Headers ein Tribut an die Monty Pythons, die ich immer sehr mochte. Das sind eindeutig die Monty Pythons, das verstecken wir nicht, weil sie uns inspirierten. Mit Magritte war es das Gleiche: In vielen unserer Arbeiten kann man bestimmte Einflüsse wiederfinden. Aber es sind immer nur Blicke durch unser Prisma, die unseren eigenen Stil widerspiegeln.

■ Wie würdest du deinen Stil definieren?

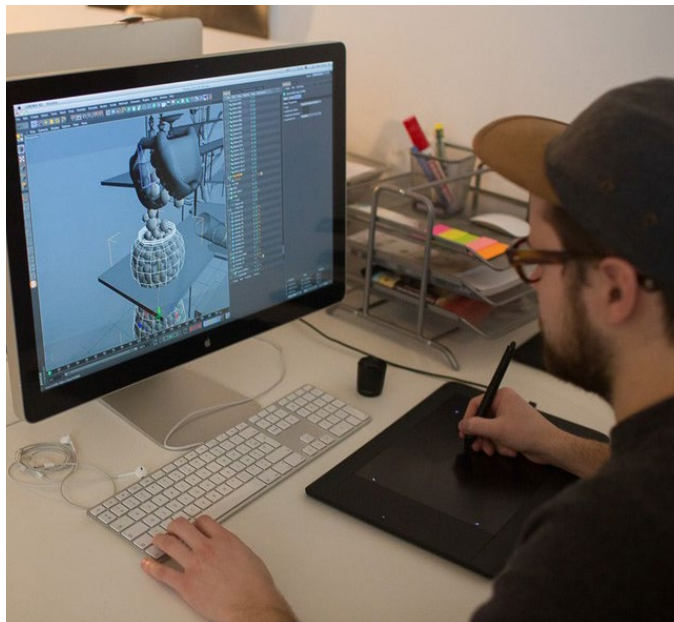
Ein befreundeter Designer, Alex Trochut, hat sehr gut beschrieben, was wir bei Serial Cut leisten. Er sagte, dass wir eine Mischung zwischen Surrealismus, Popkultur und Luxus seien. Außerdem würde ich einen Hauch von Ironie bei unseren Bildern hinzufügen, zumindest manchmal. Ich denke, er hat es ganz gut zusammengefasst. Tatsächlich befindet sich dieses Zitat auch auf der Rückseite unseres Buches.

■ Welches Wort oder welcher Satz beschreibt dich am besten?

“Gute Arbeit verlangt nach besserer Arbeit”. Das ist mein Motto. Das wollte ich schon immer.

■ Hast du ein bestimmtes Muster, nach dem du arbeitest? Könntest du es uns Schritt für Schritt schildern?

Das hängt vom Projekt ab. Oft fange ich einfach mit dem Bleistift an. Für Fotolia zum Beispiel haben wir mit Bleistift-Skizzen begonnen. Danach kann man vielleicht eine Photoshop-Skizze anfertigen. Und dann nutzt man 3D. Das geht vom Einfachsten bis hin zum Kompliziertesten. Ich mache kaum mehr die finalen Arbeiten, darum kümmern sich die Jungs. Aber ich schreibe die Idee natürlich vor, die in meinen Skizzen enthalten ist. Wir lachen alle darüber, weil meine Skizzen sehr rudimentär, also sehr simpel sind. Aber die Jungs wissen, wie sie zu interpretieren sind und machen es viel besser. Das gilt zumindest für die digitalen Arbeiten.



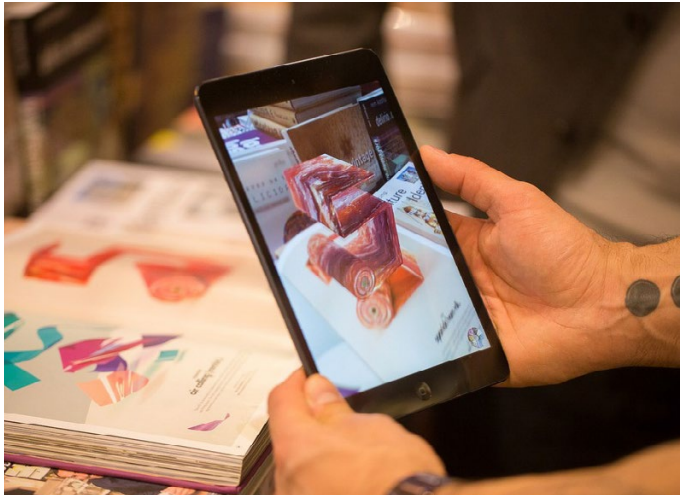
Bei etwas Realem wie einem Stillleben ist es fast immer eine Photoshop-Skizze, die anzeigt, wo es hingehen soll, denn so werden der Effekt und die Farben sichtbar. Da es eine “realistische” Arbeit ist, können wir nicht von “wir ändern hier den Hintergrund, fügen hier das Element hinzu, etc.” ausgehen. Last-Minute-Änderungen sind unmöglich und die Kunden fragen nach einem Photoshop-Entwurf. Wenn wir ein Projekt für uns selbst, also intern machen, dann brauchen wir auch oftmals eine Skizze. So beginnen wir fast immer. Darauf lege ich großen Wert.

■ Mit welchen Kunden arbeitest du am liebsten? Und warum?

Du kannst immer mit einem noch schwierigeren Kunden umgehen, wenn es um das Feedback geht oder um die Art und Weise, wie man seine Überlegungen teilt, aber am Ende läuft es immer auf das Gleiche hinaus. Ich mag keine großen Kunden, also riesige Unternehmen, weil eine Menge in der Kommunikation verloren geht. Deshalb bevorzuge ich mittelgroße Kunden, die unsere Arbeit verdauen können. Feedbacks sind dort auch direkter und ehrlicher.

■ Welche Pläne hast du für die nächsten Monate?

Zum einen, diese Fotolia-After-Effects-Datei als typographisch animierte Vorspannsequenz für eine Reihe von Kurzfilmen zum Thema Food zu nutzen. Zudem werde ich eine Reihe Animationen für Firmenkunden von LaunchSquad Video produzieren und hoffentlich auch noch mehr Food Art für Wackelpudding.



■ Ist es dir wichtig, neben deinen professionellen Projekten auch zusätzlich an persönlichen Projekten zu arbeiten? Warum?

Immer! Bei persönlichen Projekten kannst du deinen Wert als Designer nachweisen und gleichzeitig macht es auch sehr viel Spaß. Nur ein Arbeiter zu sein, die es natürlich gibt und die ich respektiere, reicht mir nicht aus. Ein Designer sollte neben seiner Arbeit für Kunden ein Leitmotiv haben, das ihm vorgibt, neben seinen beruflichen Tätigkeiten etwas für sich selbst zu machen, um es danach zu teilen. Selbst wenn er das später im Business weiterentwickeln kann, braucht ein Designer etwas, das aus seinem Inneren kommt. Darüber hinaus haben wir in unserem Portfolio auch immer Bilder, die wir nur für uns gemacht haben. Sie bringen etwas Neues, Frisches. Das ist wie ein Investment: Entweder der Kunde sieht es und fragt danach oder er sieht es nicht und verlangt immer das Gleiche.



■ Die Kultur und Geschichte deines Heimatlandes sind sehr vielfältig. Inwieweit haben sie deine Arbeit beeinflusst?

In keiner Weise. Ich könnte genauso gut in Helsinki sein. Ich lebe hier, weil ich hier lebe, aber die spanische Kultur beeinflusst mich überhaupt nicht. Ich wollte immer global ausgerichtet sein, immer auf Englisch. Dies schien mir immer als eine gute Möglichkeit, um internationaler zu agieren. Ja, unser Studio ist in Spanien, aber im Moment ist keiner unserer Kunden aus Spanien. Aufgrund der Krise kommen sie alle aus dem Ausland.

■ Denkst du, dass, wenn du in einer anderen Umgebung/Kultur/Land aufgewachsen wärst, dein Stil und deine Arbeit jetzt anders sein würden?

Mit ein paar veränderten Nuancen, weil es diese immer gibt, aber ich denke, sie wäre identisch.



■ „Wo komme ich her?“, „Wohin werde ich gehen?“: Spiegeln sich diese Fragen in deinen Kreationen wieder?

„Wo komme ich her?“ Nein, denn ich weiß, woher ich komme. „Wohin werde ich gehen?“ Ja, das ist etwas, das ich berücksichtige, weil ich immer darauf achte, ob eine persönliche und berufliche Weiterentwicklung stattfindet. Tatsächlich habe ich vorhin von dem neuen Aussehen meines Studios gesprochen, weil es einfach eine Entwicklung geben muss.

■ Warum nimmst du am TEN Projekt teil?

Ich fand es interessant, vor allem den internationalen Kontext. Ebenso gefällt mir, dass auch andere Designer teilnehmen. Zusammen sorgen wir dafür, dass das Projekt wächst. Und ich freue mich darüber, dass ich unsere Arbeit den Nachwuchs-Designern zum Anschauen und zum Herunterladen geben kann, denn ich weiß, dass sie Spaß daran haben.

■ Was denkst du im weitesten Sinne über Kreativität?

Alles ist gut und alles ist schlecht. Es gibt so viele Arten von Kreativität und auch Optionen, Perspektiven, Wege und Entwicklungen, sie zu betrachten. Am Ende ist alles gut und alles schlecht. Kreativität ist total relativ.



■ Was sind deiner Meinung nach die wichtigsten Qualitäten eines großen Künstlers / Grafikdesigners?

Zunächst einmal muss er mit seiner Arbeit etwas bewirken. Die Auswirkungen können sich auf das Visuelle oder Konzeptionelle beziehen. Sein Werk muss ausdrucksstark sein, seine Ideen müssen sich von anderen unterscheiden. Man muss einen definierten Stil erkennen, der gleichzeitig authentisch ist. Dies ist nicht immer leicht. Es ist ähnlich wie mit Kreativität. Alles wurde bereits gemacht, erfunden, doch manchmal wird eine Person ein Werk aus einer anderen Perspektive betrachten und somit etwas Neues kreieren. Eine andere Qualität, die ein Designer haben muss, ist, wie ich bereits erwähnte, seine Kapazität und sein Wille, seine eigenen Projekte weiterzuentwickeln.

■ Welchen Rat würdest du angehenden jungen Künstlern geben, die deinem Beispiel folgen möchten?

Mein erster Ratschlag: Investiere Zeit und Mühe! Du kannst begünstigt sein, du kannst talentiert sein, aber wenn du nicht hart arbeitest... Ich erreichte meine Ziele, weil ich viel arbeitete. Ich war dazu in der Lage, weil ich die Arbeit genoss. Du solltest zudem vor nichts Angst haben und alles ausprobieren. Wenn man zu arbeiten beginnt, trifft man häufig auf Ablehnung. Man sollte es aber immer weiter versuchen, nicht aufgeben und dann eine wirkliche Chance nutzen. Außerdem ist es wichtig, zu reisen, neue Orte kennenzulernen, immer neue visuelle Anregungen zu bekommen.

TEIL 2 - SEINE TECHNIK

■ Erzähle uns etwas über deine bevorzugten Tools: (Hard- und Software)

Ich kann keine Maus benutzen. Ich arbeite immer mit meinem Wacom Tablet! Ich habe auch immer ein Notebook dabei. Die Jungs im Studio sind keine Spanier, daher erkläre ich ihnen alles auf Englisch. Wenn ich einen schlechten Tag habe, muss ich schon mal was aufzeichnen, damit sie mich verstehen. Ein Notebook und ein Bleistift sind die wichtigsten Dinge, um Ideen zu kommunizieren. Ich bevorzuge Photoshop gegenüber Illustrator. Ich weiß nicht, wie man 3D-Objekte erstellt. Einerseits möchte ich es lernen, andererseits nicht. Ich lasse es die Jungs im Studio machen. Sie sind einfach besser und wissen, wie man 3D-Objekte kreiert.

■ Welches Gefühl oder welche Idee möchtest du mit deinen Kreationen vermitteln?

Ich genieße es, wenn Visuals eine starke Wirkung erzeugen, den sogenannten "WOW-Effekt" haben. Es ist toll, wenn Leute sich Zeit nehmen, ein Bild auf sich wirken zu lassen. Wenn sie Freude daran haben, sich mit seinen Details auseinanderzusetzen. Es ist außerdem cool, wenn es rätselhaft bleibt, wie das Werk kreiert wurde. Ob es „real“ oder digital erstellt wurde. Bei dem TEN Artwork wollten wir dies auch erreichen: 1. Einen starken ersten Eindruck schaffen. 2. Die Leute durch die Details fesseln. Im Artwork sehen wir eine Szenerie, in der viel in Bewegung ist, viele Dinge passieren. Uns gefällt es, weil es eine Geschichte erzählt, und zwar eine ganz einfache.

■ **Das Fotolia Kreativbriefing hat sich für kreative Freiheit ausgesprochen. Bevorzugst du es, nach einer vorgegebenen Kunstrichtung oder lieber ohne bestimmte Vorgaben zu arbeiten?**

Ich wollte ein "freaky" Labor kreieren. Etwas ganz Verrücktes. So ist eigentlich die Idee entstanden. Am Anfang hatten wir noch eine andere Idee, bei der es um den Abschnitt eines Berges ging. Ich habe mich jedoch dann für die Labor-Situation entschieden. Und das war auch gut so. Am Ende waren wir in der Lage, die Idee weiterzuentwickeln, wie wir sie uns vorgestellt haben.

// Ich wollte ein "freaky" Labor kreieren

■ **Verrätst du uns noch mehr Informationen bzw. „Tricks“ über deine Arbeit und die Techniken, die du in deinen Werken anwendest?**

Manchmal mag ich es, wenn man einige Orientierungspunkte bekommt, ein anderes Mal bevorzuge ich die völlige kreative Freiheit, weil ich selbst sehr klare Vorstellungen habe. Ein strikt vorgegebenes Briefing ist nichts für mich. Ich brauche schon meine Freiheiten. Das Licht ist sehr wichtig für den realistischen Effekt einer solchen Szenerie. Alle Reflexionen und Schattierungen müssen zusammenpassen. In unserem Bild gibt es zwei Lichtquellen: eine von oben und die andere von rechts. Die 3D-Szene wurde mit diesen Charakteristika gerendert. Zudem mussten wir



die Fotografien verändern und bearbeiten, damit sie dem gleichen Muster folgen. Der Hocker zum Beispiel, aus Fotolia Bildern ausgewählt, hatte schon ein Licht, das von oben und von rechts kommt. Aber es war zu stark, sodass wir die Helligkeit mit Photoshop senken mussten. Der Schatten des Hockers stellte ebenfalls ein kleines Problem dar. Es ist schwierig mit Photoshop, einen Schatten in einer realistischen Weise zu generieren. Letztendlich haben wir die vier Füße in 3D kreiert, so konnten wir den Schatten mit CINEMA 4D rendern. Danach waren wir in der Lage, den Hocker perfekt und authentisch zu integrieren. Auch das Metallgestell auf der rechten Seite der Wand im Hintergrund war zu glänzend, sodass wir ihm eine beschädigte Mauer-Textur auferlegten, um es realistischer erscheinen zu lassen. Bei der Polaroid-Kamera war das Licht total entgegengesetzt. In diesem Fall mussten wir alles mit Photoshop verändern: die Reflexion des Objektivs und sogar den Schatten. Selbstverständlich wurden die vielen kleinen blauen Soldaten mit CINE-

MA 4D erstellt. Aber wir benutzten auch ein neues Tool, das Sculpt heißt. Dabei beginnt man mit einem Würfel, dessen Seiten so weit ausdehnt werden, bis man die gewünschte Form erzielt.

■ **Du integrierst unterschiedlichste Medien in deine Arbeit (3D, Zeichnungen, Bilder, Vektoren, etc.) Kannst du uns mehr darüber erzählen?**

Die Grundlage des Werkes ist ein allgemeines "Set up", ohne Details, mit CINEMA 4D kreiert. Andere Elemente wurden mit 3D erstellt. Manche auch doppelt, da es mit einem einzigen Render für alle Elemente zu viel Zeit in Anspruch genommen hätte. Dies betrifft z. B. die kleinen Bälle im Artwork. Danach haben wir Fotos hinzugefügt, die wir bei Fotolia gefunden haben. Wir haben eine Art „Collage“ mit Photoshop erstellt. Wir fügten den Hocker, den Baum rechts, die Polaroid-Kamera und das Gitter hinzu. Im Bild befinden sich zwei Bäume, der eine ist ein 3D-Element, der andere eine Fotografie. Die 3D-Elemente haben die gleichen Charakteristika, aber die Fotos haben ihre eigene Beleuchtung und Farbmeterik. Sie wurden von ihren Herstellern mit Photoshop bearbeitet und somit mussten wir sie erst einmal übernehmen.

■ **Hast du deine regulären Techniken angewendet oder auch Neues ausprobiert?**

Im Prinzip spiegelt das Werk, das wir für Fotolia erstellt haben, ganz gut unseren Stil wider. Ein Mix aus 3D und realen Bildern, eine Art Foto-Collage. Das Artwork entspricht ganz unserem Stil: Es ist einfach Serial Cut. ■

70. Fotorätsel

Für euch mit der Kamera unterwegs:



Jalapeno



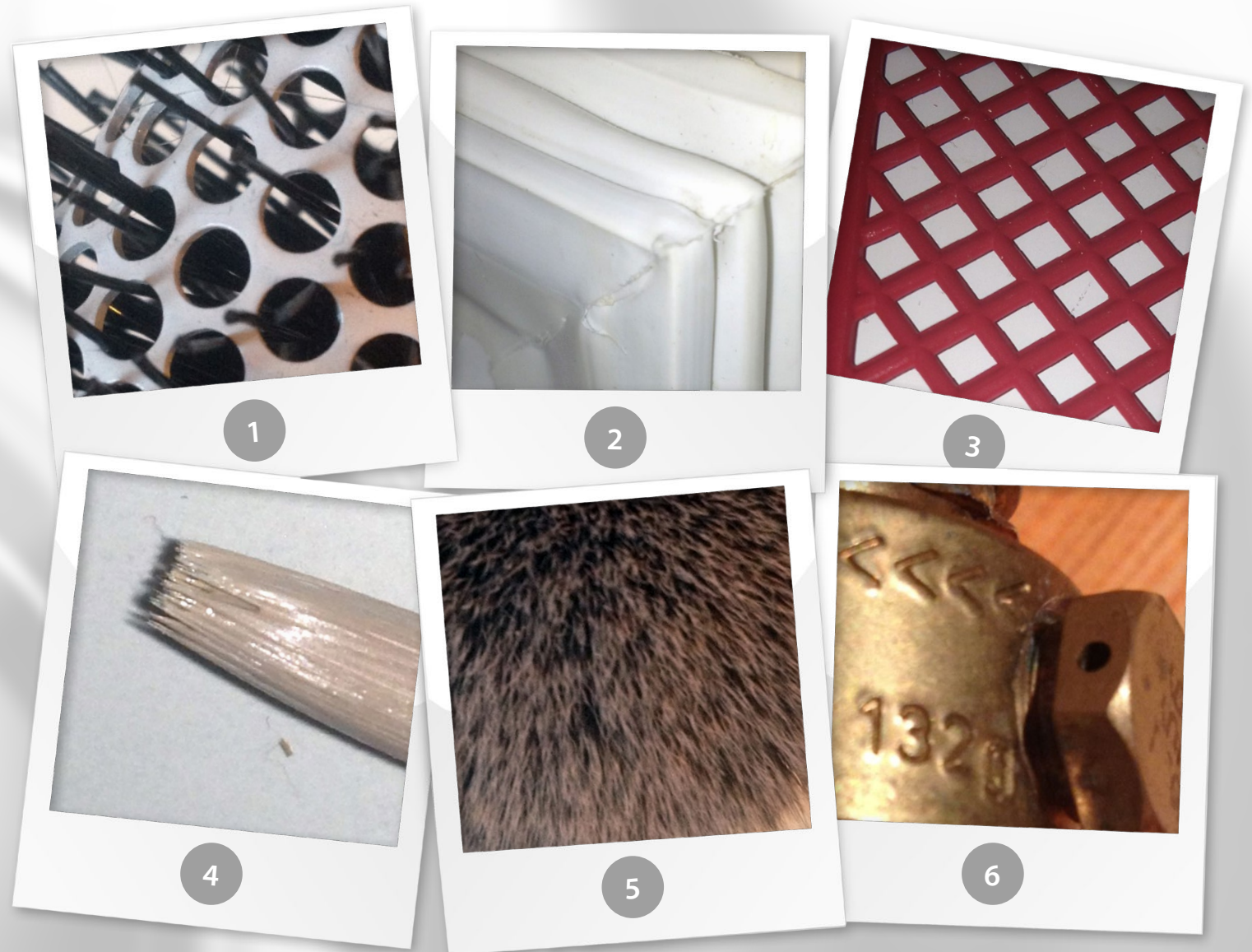
Retina

Auch diesen Monat haben wir wieder ein Fotorätsel für euch vorbereitet. Viel Spaß damit!

Lösungsvorschläge können wie üblich im **Rätsel-Thread** in unserem Forum gepostet werden.

Lösung des letzten Rätsels

1. Korken einer Weinflasche
2. Vorhängeschloss
3. alter Schlüssel
4. Haarband
5. Paketband
6. Kabelschlauch



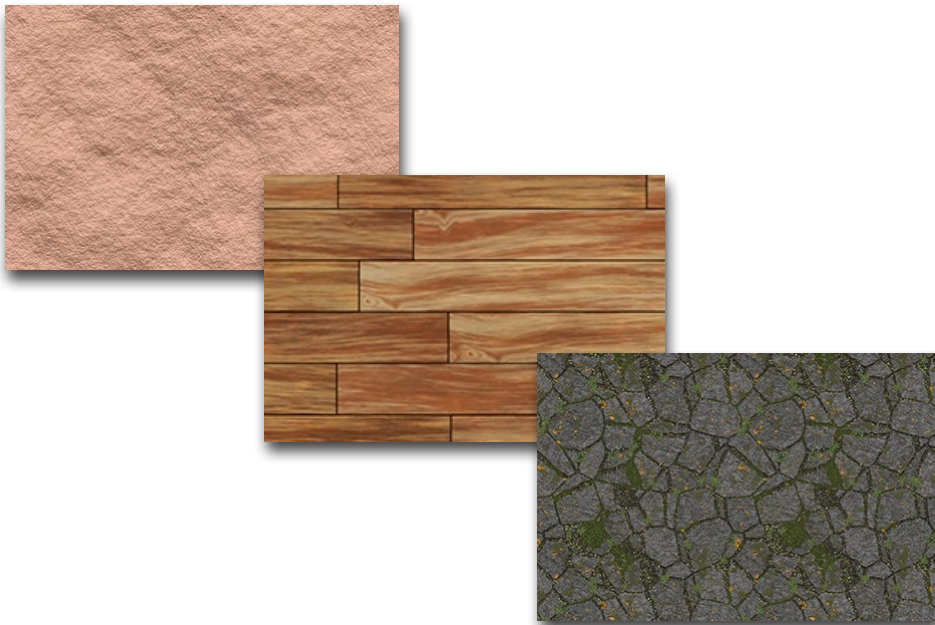
Das Monats-Goodie

4 hochauflösende Texturen für deine 2D- und 3D-Arbeiten

Wir sind im dritten Jahr mit der virtuellen Heft-CD. In jeder Ausgabe findet ihr einen Link zum Download von praktischen Goodies. Ob Presets, Arbeitsmaterialien zu Tutorials aus dem Commag, Texturen-Pakete, Video-Trainings oder PDF-Tutorials: Jeden Monat gibt es schmackhafte Downloads für euch in der virtuellen Heft-CD. Der Downloadlink enthält das Monats-Goodie bis zum Erscheinen des nächsten Commags. Danach wird der Inhalt aktualisiert!

In unserer zweiunddreißigsten virtuellen Heft-CD wollen wir euch einen Vorgeschmack auf unsere künftige Texturen-DVD geben. Der Download umfasst dieses Mal vier hochauflösende Texturen (8.000 x 8.000px), welche auch fürs 3D-Bumpmapping genutzt werden können.

[Zum Download \(ca. 112 MB\)](#). Viel Spaß damit!



3ds Max Video-Training

Cleveres Lernen von den Basics bis zu genialen 3D-Compositings!

Mit diesem Video-Training gelangst du von einer soliden Basis zu einem fortgeschrittenen Kenntnisstand, der es dir erlaubt, fotorealistische Werke und hinreißende 3D-Compositings entstehen zu lassen.

Jetzt Trailer ansehen!

- 27 Stunden Video-Training
- Schritt für Schritt, von der Pike auf
- optimaler Praxisbezug mit komplettem Trainingsbeispiel
- atemberaubendes Compositing im Steampunk-Look
- sowohl für Anfänger als auch für fortgeschrittene 3D-User



Der Shop von
PSD-Tutorials.de

Mit allen
Neuerungen
der Version
2013!



2D-Einsteiger August 2013 / I

Die beiden Votingmodule wurden in diesem Monat ziemlich unausgeglichen in Anspruch genommen. Während die Fraktion der User, die nur eines der Stockbilder verwendete, mit 28 Einreichungen in der Mehrzahl war, kam das Modul mit mehreren verwendeten Stockbildern auf insgesamt nur 11 Einreichungen. Der Lohn dieser Pixler für die etwas schwierigere Ausgangslage war natürlich eine höhere Chance auf einen der drei ersten Plätze, gegenüber dem Modul mit 28 Einsendungen.



Aber ich glaube, da hätten dann auch 100 Einsendungen dabei sein können - die Seepferdchen von *Armagedontw* hätten dennoch ihren Siegeszug angetreten. Der kaum bearbeitete Hintergrund spielt hier nur eine Nebenrolle, da Hauptbestandteil des Bildes eindeutig die Wasserpferde sind, die wirklich beeindruckend umgesetzt wurden. *Armagedontw*, der dieses Composing erstellte, kam leider aus zeitlichen Gründen noch nicht dazu, für unsere Seite ein Tutorial zu erstellen, dennoch gibt es eine Beschreibung zur Entstehung des Bildes. Dieses Tutorial könnt ihr auf der Seite des Erstellers direkt herunterladen, falls euch das interessiert. [Link](#)

Das Erstaunlichste für mich: Er ist seit über sieben Jahre als User bei uns registriert und haut jetzt erst sein Erstlingswerk raus, mit dem er auf Anhieb den ersten Platz mit 323 Punkten belegte. Doppelten Glückwunsch daher an dieser Stelle zu dem Erfolg. Wir dürfen gespannt sein, was uns noch alles von ihm erwartet.



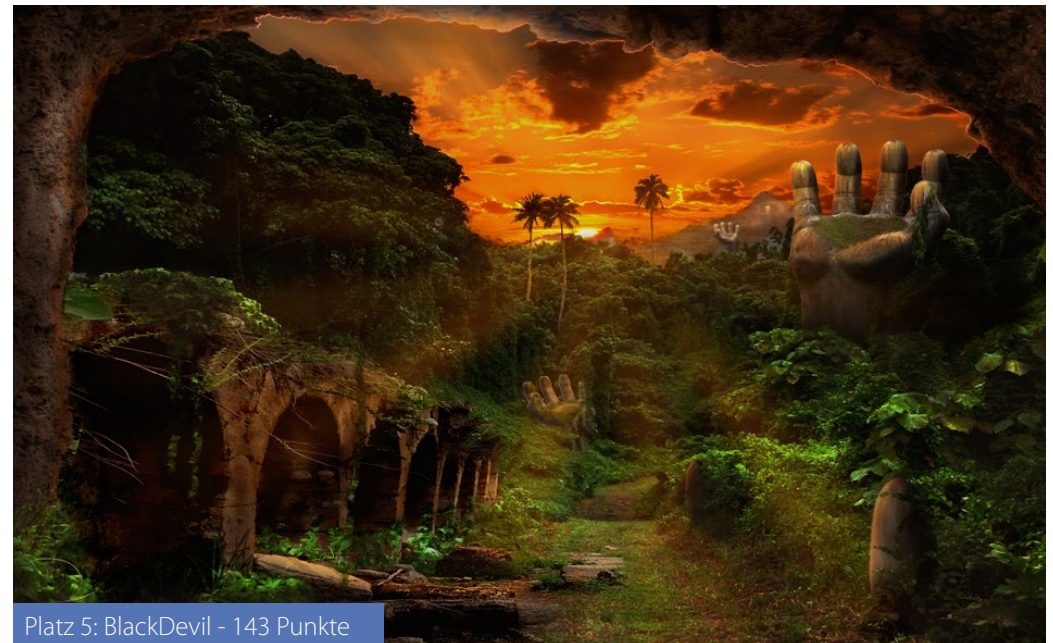
Platz 4: SuicideOmen - 202 Punkte



Platz 3: Mellymaus - 257 Punkte



Platz 2: horth - 262 Punkte



Platz 5: BlackDevil - 143 Punkte



Platz 6: koerty92 - 141 Punkte



Platz 7: Nyatria - 107 Punkte



Platz 8: Lolly5204 - 84 Punkte

[Zur Übersicht](#)

2D-Einsteiger August 2013 / II

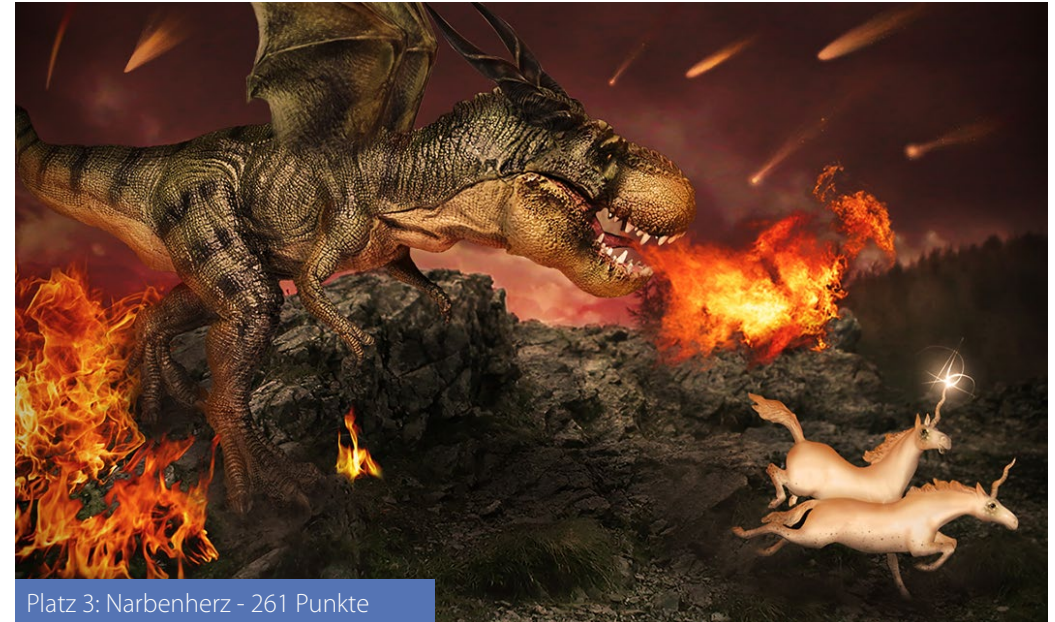
In dem 2. Votingmodul, bei dem die Bilder hochgeladen wurde, in die mindestens zwei Stockvorgaben verbaut worden sind, waren es dann auch nur elf Einreichungen. Gewinnen konnte hier *play_art*, die auf 455 Punkte kam.

Im direkten Vergleich mit dem zuvor gesehenen ersten Platz, schneiden hier die Wasserpferde etwas schlechter ab. Meiner Meinung nach liegt das auch daran, dass hier das ganze Bild in diesen türkisfarbenen Ton getaucht wurde und dadurch die Einzelelemente zu sehr untergehen. Ein schlichtes „Auto-Farbtton“ in Photoshop verdeutlicht, was ich damit meine.

455 Punkte waren es am Ende und damit, auch auf Basis der bisher von ihr erstellen Composing, nicht nur der erste Platz, sondern auch die Einladung, ab kommenden Monat bei den Fortgeschrittenen weiterzumachen. Herzlichen Glückwunsch und viel Erfolg weiterhin.



Platz 1: play_art



[Zur Übersicht](#)

2D-Fortgeschrittene August 2013

Bei den Fortgeschrittenen konnte sich im Stockvoting das Vögelchen durchsetzen, das von *Naila* vorgeschlagen worden ist.

Im Contest selbst war sie ebenfalls eine heiße Anwürterin auf das Siegereckchen, wurde dann aber im Endspurt doch noch von *Dobi78* überholt, dessen Bild schließlich auf 424 Punkte kam.

Ein sehr schönes Composing mit einem wunderbaren Farbllook, einem schicken Motiv und, durch den Unschärfeverlauf des Vorder- und Hintergrundes, auch mit der notwendigen Tiefe.

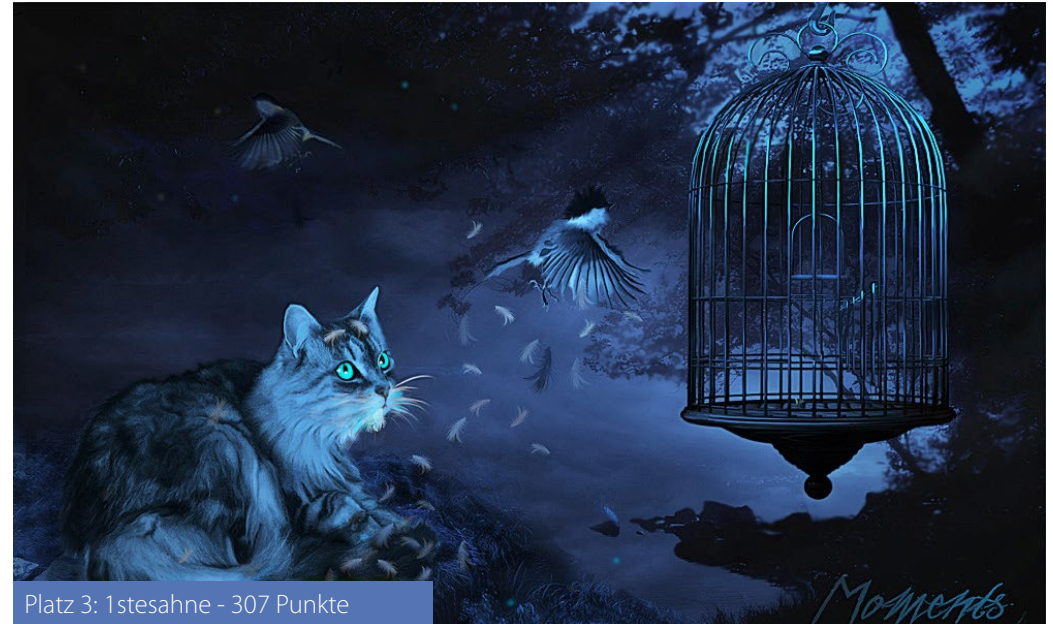
Kurzum, ein würdiger Vertreter für das Siegerbild im August in der 2D-Königsklasse. Herzlichen Glückwunsch.



Platz 1: Dobi78



Platz 2: Naila - 354 Punkte



Platz 3: 1stesahne - 307 Punkte



Platz 4: svaniland - 293 Punkte



Platz 5: AndraKa - 282 Punkte

Du möchtest mehr über Contests erfahren?

Wenn auch du Lust hast einmal selbst teilzunehmen, kannst du dir in unserer [Contestgalerie](#) einen Überblick zu allen Wettbewerben verschaffen.

Dort findest du zahlreiche Kategorien in denen sich unsere kreativen Köpfe so richtig austoben dürfen:

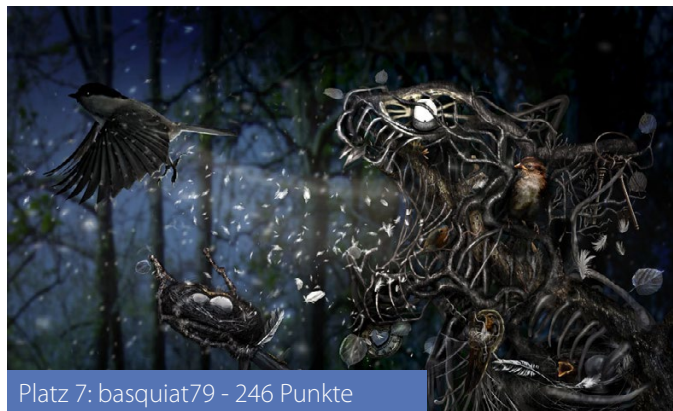
- 2D-Einsteiger
- 2D-Fortgeschrittene
- 3D-Design
- Fotografie
- DarkArt
- Userbattles
- und besondere specials

Verfolge in unseren News die Ausschreibungen für neue Contests oder durchstöbere den [Contest-Bereich](#) unseres Forums nach weiteren Wettbewerben. Dort kannst du auch die Teilnahmebedingungen einsehen.

Ein hilfreiches Video, wie du selbst mitmachen kannst, gibt es auch unter diesem [Link](#). Wir freuen uns auf dein Bild!



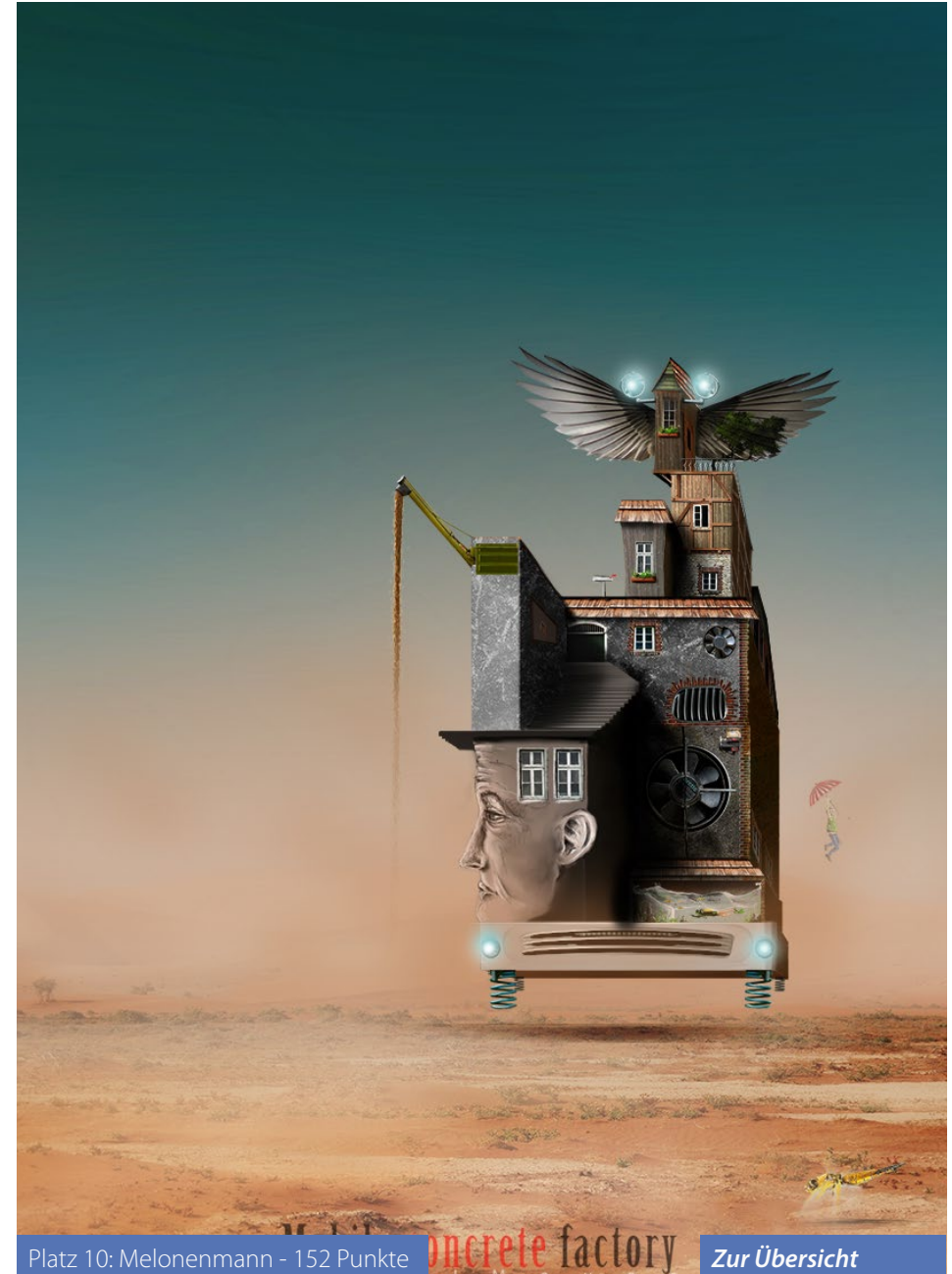
Platz 6: dorotessa - 273 Punkte



Platz 7: basquiat79 - 246 Punkte



Platz 8: Coffy - 191 Punkte



Platz 10: Melonenmann - 152 Punkte

concrete factory

[Zur Übersicht](#)

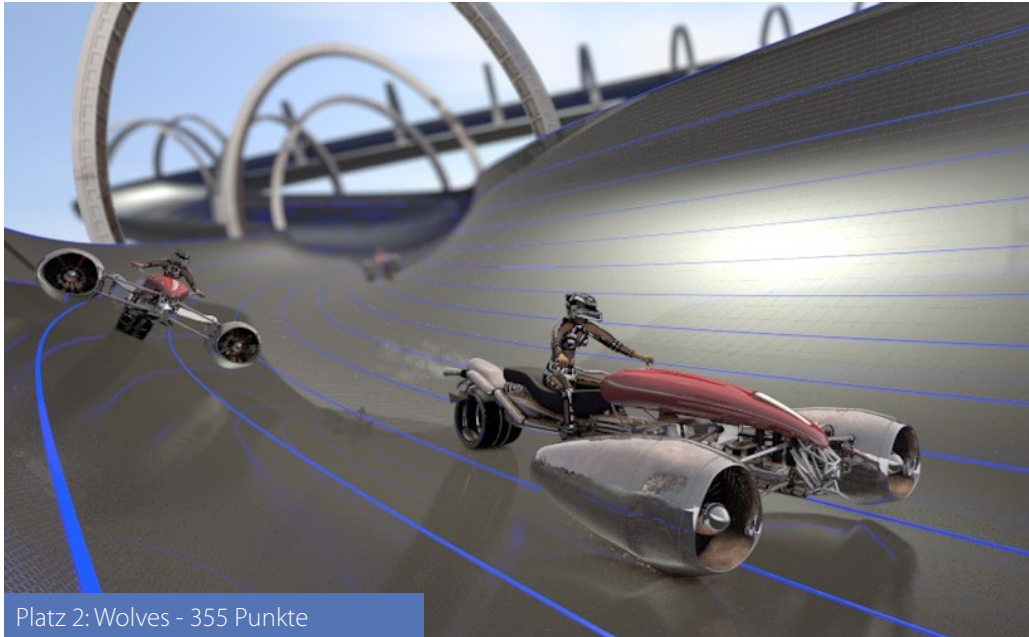
3D-Sommer - „Rennen in der Zukunft“

Wie sieht wohl die Formel1 der Zukunft aus? Genau um diese Frage sollten sich unsere 3Dler in dem zwei Monate dauernden Sommercontest Gedanken machen. Herausgekommen sind allerlei futuristische Rennfahrzeuge und deren Piloten.

Gewinnen konnte *vivi3*, dessen Fahrzeug eher an eine Zukunft im Stile von Mad Max erinnert. Mit 546 ein ungefährdeter Sieg für ihn und damit Gold im September. Herzlichen Glückwunsch dazu.



Platz 1: vivi3 - 546 Punkte



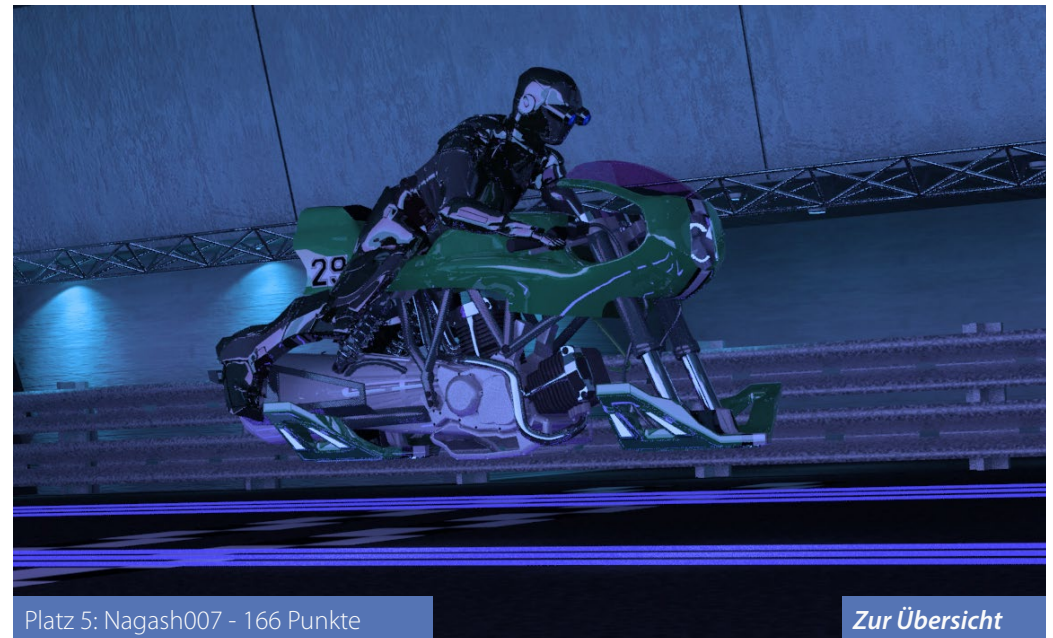
Platz 2: Wolves - 355 Punkte



Platz 3: AdrianXY - 205 Punkte



Platz 4: workingpixel - 176 Punkte



Platz 5: Nagash007 - 166 Punkte

[Zur Übersicht](#)

24. Foto-Kreativcontest „Strauch“

Was ist ein Strauch? Was ist ein Busch? Was ist „nur“ ein junger Baum und überhaupt - manches sieht aus wie ein Busch, ist aber keiner ...

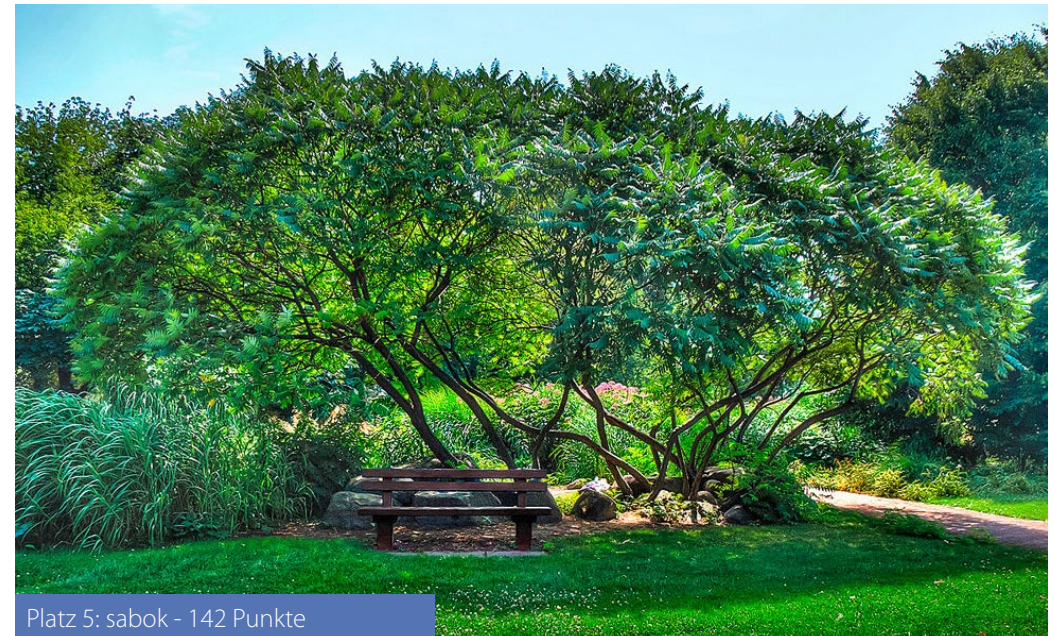
Schwerwiegende Probleme, die unsere Fotokünstler beim 24. Kreativcontest zu wälzen hatten, und so manch einer ging als fortgebildeter Botaniker am Ende des Contests aus dem Rennen.

Gewaltige 54 Buschfotografen kamen zusammen, um ihre Werke zur Bewertung zu stellen.

Gewinnen konnte *Der_Broker*, der mit seinem Bild 367 Punkte erreichte und damit einen satten Abstand zum Zweitplatzierten hatte. Seine erste Contest-Teilnahme und dann gleich einen derartigen Coup gelandet - da kann man nur noch herzlichen Glückwunsch sagen.

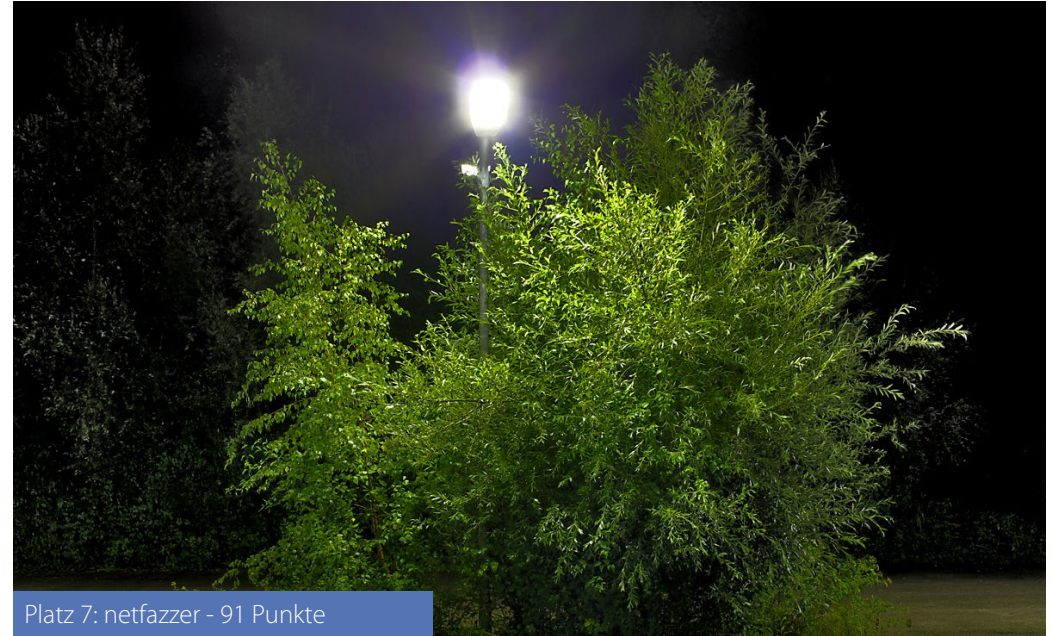


Platz 1: Der_Broker

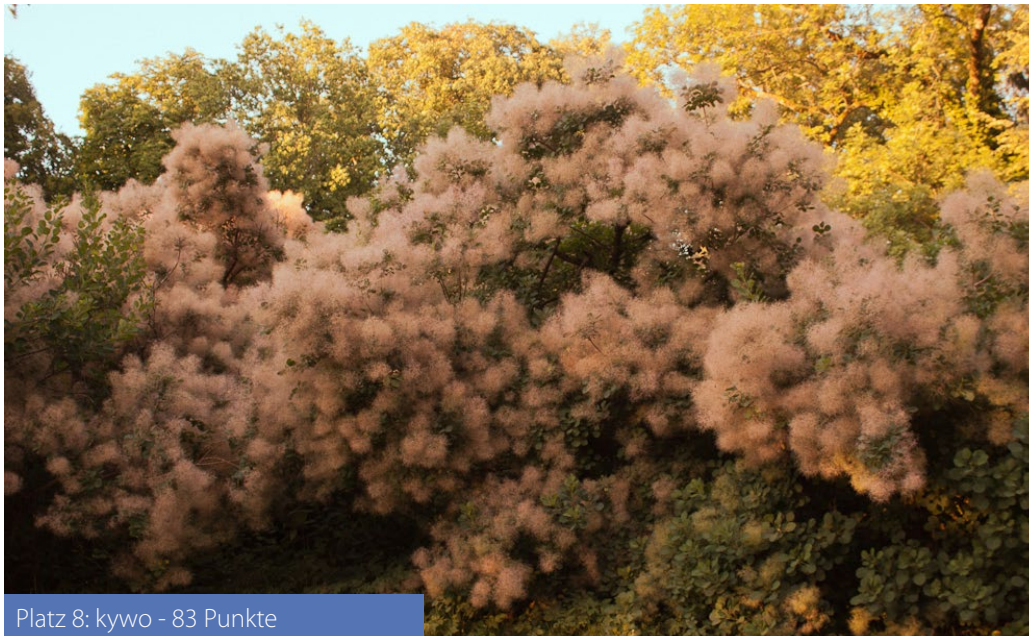




Platz 6: Giga_01 - 96 Punkte



Platz 7: netfazzler - 91 Punkte



Platz 8: kywo - 83 Punkte



Platz 8: Jose17 - 83 Punkte

[Zur Übersicht](#)

Quicky - „Naila geht fremd“

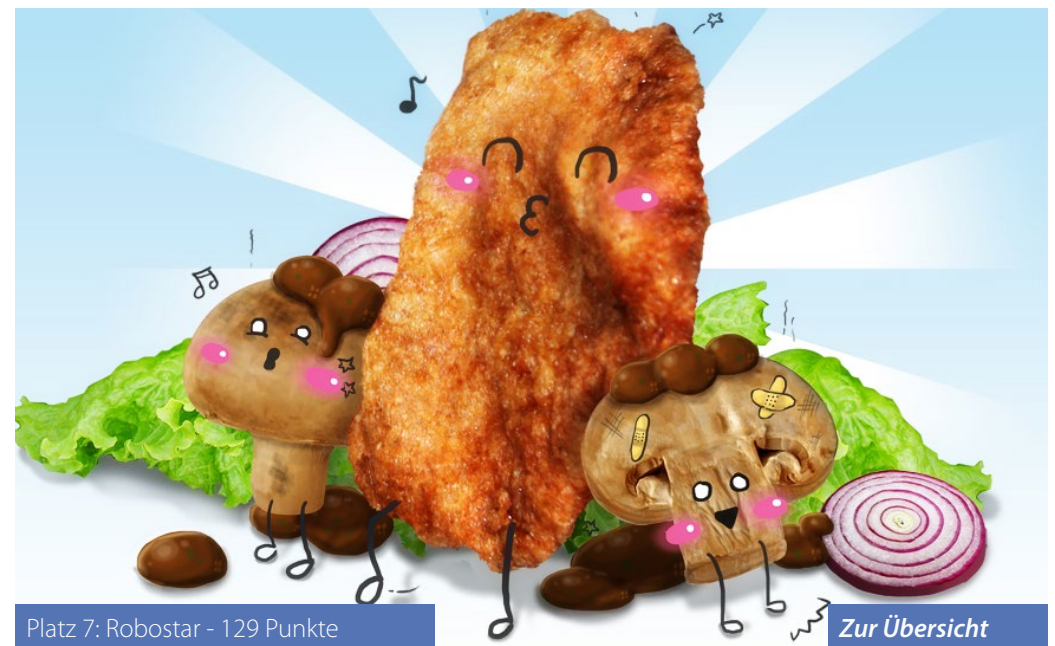
In Abwesenheit unseres Moderators *randacek_pro*, der sonst immer für *Nailas* Wünsche nach einem Contest-Quicky zuständig ist, hat *reitzvoll* dieses Mal die Vertretung übernommen und diesen Contest gestartet.

Es galt, innerhalb von nur 6 Stunden ein Bild aus einem vorgegebenen Stock zu erstellen, der dieses Mal von *ackermaennchen* gestellt wurde.

16 Einreichungen waren es am Ende der Pixelzeit und es gab das seltene Ergebnis zweier punktgleicher Sieger mit jeweils 307 Zählern - *SuicideOmen* und *Naila* teilten sich diesen Platz. Aber auch *keul3* lag mit seinen 303 Punkten auf Platz drei nur denkbar knapp daneben, genau wie *horth* mit 302 Punkten auf Platz 4. Ein wahrlich spannendes Voting und Glückwunsch an die Sieger.







Männer gegen Frauen - 7. Runde

Ohne Übertreibung kann man wohl sagen, dass sich unser Sommer-Event mittlerweile zum „Kracher des Jahres“ entwickelt hat. Es macht auch eine Menge Spaß, aus männlicher Sicht einmal völlig ungestraft und ohne schlechtes Gewissen für ein paar Tage den „Chauvi“ raushängen zu lassen. Auf der anderen Seite muss allerdings auch gesagt werden, dass das, was unser schwaches Geschlecht in dieser Zeit so von sich gegeben hat, auch nicht von schlechten Eltern war und dass zumindest im textlichen Bereich am Ende ein glattes Unentschieden herausgekommen ist.

In Bezug auf die Einzelbattles lief es für die männlichen Pixler nicht ganz so gut, denn nachdem einige Battles verloren wurden, kam auch noch Pech dazu (würde ein Fußballer sagen).

Fakt ist, dass es am Ende nach 26 Einzelbattles 11 : 15 für die Frauen stand, die damit in diesem Jahr in der Gesamtwertung auf 4 : 3 verkürzen konnten. Die Spekulationen auf einen Ausgleich im kommenden Jahr sind zwar illusorisch, aber die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt :-)

Stellvertretend für die vielen guten Bilder hier eine kleine Übersicht über das Abschlußvoting zum sogenannten „Picture of the Battle“, das *megan* mit ihrem „Airon Män“ gewinnen konnte. Klasse Bild.



Picture of the battle 2013 - megan

„Dabei sein ist alles“, deshalb die Bilder hier auch ohne genaue Punktzahl.

Danke an alle Mitwirkenden und besonders auch an meine Co-Moderatorin *Drezdany*, mit der es jedes Jahr wieder Spaß macht, den Contest zu veranstalten und zu Ende zu bringen.

Tipp: Es lohnt sich, die Übersicht anzusehen.



Platz 2: Schnecke79



Platz 3: MartinKropf



Platz 4: Wolves



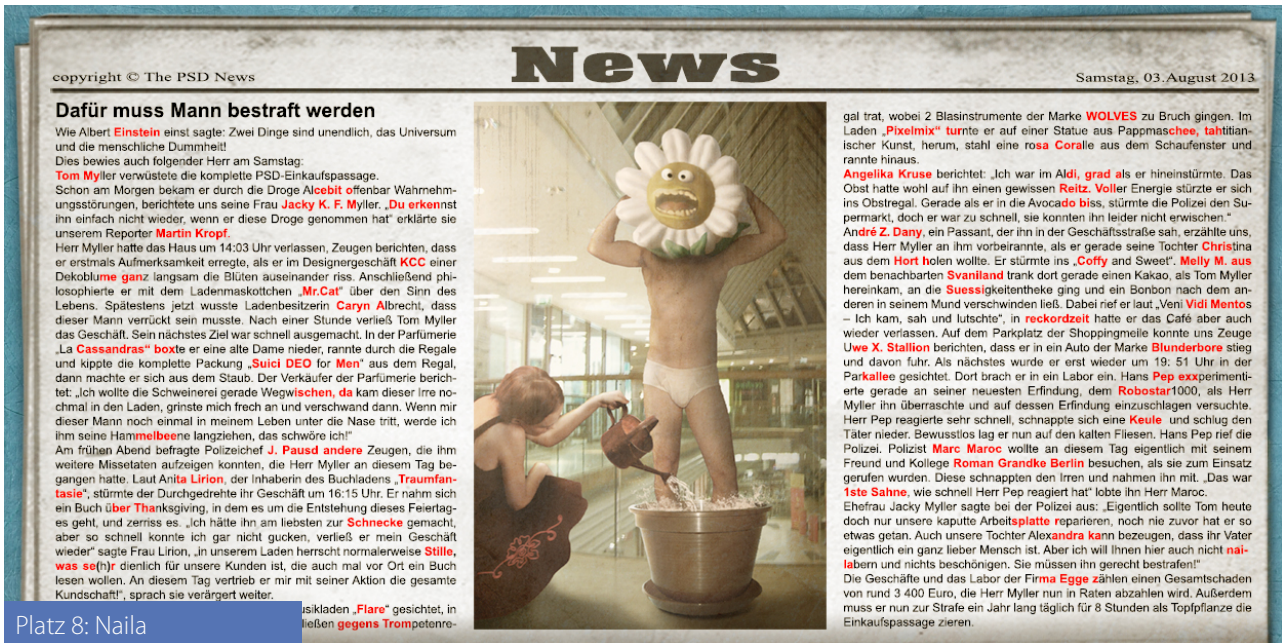
Platz 5: Bertha



Platz 6: Pixelmischung



Platz 7: traumfantasie



Platz 8: Naila



[Zur Übersicht](#)

Dinge kommen und gehen ...

... wir bleiben (hoffentlich).



Ich weiß noch genau, als ich vor ca. 2 oder 3 Jahren zum 1. Januar einfach mal meinen StudiVZ-Account gelöscht haben. Es wurde Zeit. Stefan war ja nun im Urlaub für mehrere Wochen. Und unsere Facebook-Fanpage pumppte auch nicht mehr täglich mehrere Posts raus, sondern nur noch alle paar Tage. Stefan war nicht unbedingt zufrieden. Ich schon. Offen gesagt hält mich auch nur noch so richtig die Fanpage bei Facebook, weil ich zum Betreiben einen normalen Nutzeraccount benötige. Facebook ist gut, um Kontakt zu halten, klar. Und auch deswegen werde ich meinen Account nicht so einfach löschen. Aber die Kehrseiten von Facebook sind mir durchaus bekannt. Und irgendwie konnte ich dem Tun eines Journalisten auch einiges abgewinnen, der einfach mal aussteigt und von seinem Segelboot aus arbeitet. Ohne Lärm der Stadt und übermäßigen (Daten-)Verkehr, ohne die permanente Neuigkeitslust und das Aufmerksamkeitshamsterrad von sozialen Seiten wie Facebook. **Lest einfach mal selbst - sehr interessant.**

So brutal den Cut zu ziehen braucht ja niemand und ich könnte es mit zwei Kindern schon gar nicht. Aber

mittlerweile hat man ja schon einiges kommen und gehen gesehen: Napster und MySpace, MisterWong und die VZ-Netzwerke und so weiter und so weiter. Die Liste von ehemals hippen Websites lässt sich ja beliebig fortsetzen.

Ich denke, irgendwann ist dieser Spuk um Facebook auch vorbei und wir wachen auf aus unserer Blase und fragen uns, was das eigentlich war und wie es möglich wurde, dass wir dieser Plattform so viel Zeit in unserem Leben eingeräumt haben.

Da ist es besser, wir nutzen unsere Zeit sinnvoll. Arbeit haben wir ja alle genug. Wir zum Beispiel haben vor lauter Schreck sogar im letzten Commag vergessen, den besonderen Anlass der Ausgabe richtig zu würdigen. Denn die August-Ausgabe war unsere Jubiläumsausgabe: 8 Jahre Commag. Und wenn man sich dessen bewusst wird, wie sich das Netz seitdem gewandelt und entwickelt hat, bin ich doch schon sehr stolz, dass auch wir mit unserem Baby gewachsen sind. Und mit 8 Jahren kann das Commag auf ein längeres Dasein blicken als so manch andere mal mehr, mal weniger

angesagte Website.

Was ich sagen will: Wir machen weiter und versuchen, für euch eine verlässliche Konstante zu sein, bei der ihr immer wieder mal vorbeischauen könnt, was es Neues und Inspirierendes gibt zu allen Themen rund um Bildbearbeitung und Fotografie, Gestaltung und Webentwicklung - ohne sich dabei so sehr aufzublähen wie eine Blase, die irgendwann doch noch platzt.

Nachdem Stefan nun seinen Urlaub genossen hat, befinde ich mich aktuell in Bella Italia auf einem Campingplatz nahe Venedig und schaue vermutlich meinen beiden Bambini beim Toben in der Adria zu. Urlaub muss auch sein. Es ist ein wenig auch eine Art Anlauf nehmen vor den nächsten großen Sprüngen im (Arbeits-) Leben. Ob wir wollen oder nicht, irgendwas kommt ja immer. Da ist es gut, neue Kraft geschöpft zu haben ... ohne Facebook und Co.

Herzlichst,
euer Matthias



Matthias

Hinweis zum Commag:

Das Commag finanziert sich allein mit der angezeigten Werbung. Welche Werbung? Richtig, hier gibt es ja kaum Werbung. Wir sind nämlich ein ideelles Redaktionsteam und sind glücklich mit dem, was wir machen. Das Commag, unser Online-Magazin für Bildbearbeitung, ist daher seit jeher kostenlos und punktefrei.

Aber: Trotz all unserer Ideale sind wir dennoch offen für Werbeanzeigen. Am Preis des Magazins ändert sich dadurch nichts. Es bleibt kostenlos.

Werbung schalten:

Wir veröffentlichen themenrelevante Werbung zu günstigen Konditionen. Die Werbung darf farbig sein. Für die Auflösung der Grafik reichen 72 DPI (Bildschirmanzeige). Neben Textelementen sind ebenso grafische Werbeangebote willkommen. Nur sollten diese nicht zu kurvenreich sein, heißt: Wir schalten nur seriöse Werbung, keine Erotik und dergleichen. Kontakt siehe Impressum.

KOMMENTARE +++ KOMMENTARE +++ KOMMENTARE +++ KOMMENTARE

MikeMlede: Seit ich psd-tutorials.de für mich entdeckt habe, freue ich mich immer wieder auf das monatliche Commag - Online-Magazin. Ich finde es nicht nur toll sondern ungemein hilfreich. Danke, liebe Redakteure und alle daran Beteiligten.

Mtbler: Dankeschön! Die neue Ausgabe ist wieder super geworden!!!

Quetsche1: Auch ich kann mich nur den Vorrednern anschließen. Beeindruckend, was ihr hier auf die Beine gestellt habt. Es gibt viele (mehr oder minder) gut gemeinte Versuche, eine derartige deutschsprachige Plattform zu bieten, aber meines Wissens keine, die so umfangreich herangewachsen ist, aktuell und (meist) qualitativ hochwertig ist, wie diese. Auch wenn man schon länger im gestalterischen Bereich aktiv ist, wie ich, findet man hier immer wieder (gern) schnelle Hilfe bei anfallenden Problemen, Lösungsansätze oder Anregungen/Inspirationen sowie Gleichgesinnte zum Austausch von Erfahrungen. Meine erste Anlaufstelle in der tägliche Arbeit. Nur weiter so...

Traudel: Vielen Dank für die August Ausgabe, wie immer sehr informativ. Das Titelbild ist auch Klasse! „Madame Squid“ der Name von dem niedlichen Krake, da muss man erst mal drauf kommen, find ich gut!-) Schön dass man den Kraken und das ganze Bild nachvollziehen kann, dafür ein Danke.

sunshinelight: Ich muss an dieser Stelle mal sagen, IHR SEID ECHT KLASSE ! Man sieht, hier wird mit herzblut und Begeisterung an die Themen gegangen. Danke !

leeloo: Ich bin zwar schon länger hier angemeldet, aber habe erst die letzten Wochen die Zeit mich näher hier einzulesen, da ich jetzt auch wieder mehr mit den Themen zu tun habe. Ich möchte mich auch für die zahlreichen Beiträge bedanken - gratis oder nicht. Der Service hier ist unschlagbar!

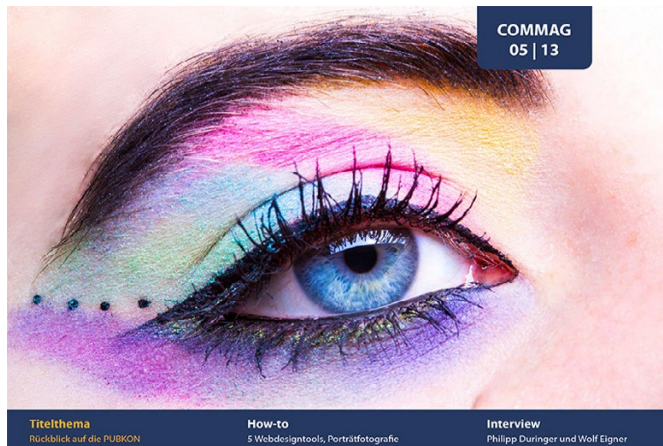
Tus_nelda: Vielen Dank für das August Magazin. Dass ihr eine wirklich gute Arbeit macht kann ich nur unterstreichen. So wird auch sicher wieder dieses Heft „erste Sahne“ sein.

akir: Vielen Dank für das August Comag. Einfach super!

KOMMENTARE +++ KOMMENTARE +++ KOMMENTARE +++ KOMMENTARE

Die letzten sechs Ausgaben im Überblick

Klicke [hier](#), um alle Ausgaben zu sehen!



Die Commag-Redaktion



Stefan Petri
Editorial

Stefans charmante Willkommensworte bilden den Auftakt



Matthias Petri
Gossip, Titelthema

Matthias sorgt für das bleibende Schlusswort am Ende



Stefan Riedl
Layout, Schlussredaktion

Stefan ist leitender Redakteur des Commags



Katharina Jmouh
Layout, Kameratest

Katharina layoutet monatlich unsere beliebten Kameratests



Marie Hubald
Lektorat

Marie leistet den wertvollen Dienst der lektorischen Prüfung



Peter Danke
Contests

Pepe stemmt monatlich das Mammutprojekt der Contests



Wir bedanken uns bei: Naila für das schöne Cover, Productivedreams.com (Social-Media-Icons) und Pekchar - Fotolia.com (Teamicon Sissi)

Die Commag-Redaktion



Dennis Kovarik
Redaktion

Dennis betreut den Bereich Design und Webentwicklung



Carsten Jünger
Interviews

Carsten ist immer auf der Suche nach neuen Interviewpartnern



Maurizio Rudari
Layout

Maurizio layoutet und packt an, wo die Dinge in Form gehören



Stavros Vlahopoulos
Layout

Auch Stavros layoutet fleißig und mit Leidenschaft unsere Beiträge



Chris Randacek
Interviews

Humor und kommunikatives Verhalten sind Chris' Stärken



Sissi
Layout / Redaktion

Aktuelle Kennzahlen

» 337.902	Registrierte Mitglieder
» 2.076.050	Foreneinträge
» 24.540	Facebook-Fans
» 2.945	Twitter-Follower
» 3.531	Google+
» 8.566	Commag-Leser (PDF)

Anbieterkennzeichnung

Das Commag wird herausgegeben von
PSD-Tutorials.de, betrieben von:

4eck Media GmbH & Co. KG
Hauptstraße 20
17309 Viereck

Telefon: 0551-27659611

E-Mail: webmaster@psd-tutorials.de

GF: Stefan Petri (ViSdP), Matthias Petri

USt-IdNr: DE815133031

Sitz Viereck, AG Neubrandenburg,

HRA 2067

Komplementärin:

4eck Media Verwaltungsgesellschaft mbH

Sitz: Viereck, AG Neubrandenburg,

HRB 7234

Zusammengefasste *Bildquellenangabe*.

FANCY

TREFFEN SIE UNS VOM 9.-11.09.2013
AUF DER SMASHING CONFERENCE!
TERMINVEREINBARUNGEN:
KONTAKT@FOTOLIA.COM

img_0090KA © Kaponia Aliaksei #31931933
XL Standard / ab 0,16€ im Abo

Europas Nr.1 kreative Ressource
23 Mio. lizenzfreie Fotos, Videos und Vektoren ab 0,74€.
Tel. +49 (0)30 208 96 208 | www.fotolia.de

 **fotolia**